ENHANCED EDITION

DVD9 JOC FULL CHILDREN OF THE NILE

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle

• Mai 2009 14,99 LEI



Supliment LEVEL orange mobile

EMPIRE TOTAL WAR™

REVIEW RESIDENT EVIL 5 › H.A.W.X. › DRAKENSANG › HALO WARS › MADWORLD › GTA: CHINATOWN WARS HANDS-ON CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD PREVIEW WOLFENSTEIN





LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu
(dan.badescu@3dmc.ro)
Director Executiv:
Adrian Dumitru
(adrian.dumitru@3dmc.ro)
Director Tehnic:
Dan Dănilă (dan.danila@3dmc.ro)
Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina.lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)

Colaboratori:
Sebastian Bularca (locke@level.ro), Paul Policarp, Dan Darie (jack@level.ro), Ana Maria Todor (absynthe@level.ro), Laura Bularca (lara@level.ro), Marin Nicolae, Andrei Licherdopol

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Ramona Popovici
(ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Marketing:
Sofia Grigore
(sofia.grigore@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte.marginean@3dmc.ro)

On-line:
Alex Draghini
Cosmin Oprea (mrblack@level.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea
(contabilitate@3dmc.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728, 0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.
Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost publicată în 23.000 de exemplare.



Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare ianuarie 2007 - ianuarie 2008), LEVEL are 79.000 cititori/ediţie.

INSERENŢII DIN ACEST NUMĂR:

Invitaţie la plictiseală (Ptiu! Piei drace!)

A fost o lună destul de dificilă aici, la LEVEL. Aşa-zisa criză ne-a afectat şi pe noi într-o oarecare măsură, tăindu-ne puţin din elanul voinicesc care apare de obicei când te pricopseşti cu un titlu bun în braţe, de ţi-e mai mare dragul să-l joci, iar apoi să-l întorci pe toate feţele până când realizezi cu surprindere că ai ocupat zece pagini de revistă. Din acest punct de vedere, luna mai îi aparţine lui Empire: Total War, căci e frumos să vezi cum o serie evoluează în loc să involueze. Aşadar, uite că se poate. De fapt, am avut parte de multe surprize plăcute în ultima lună. Am cochetat chiar şi cu ideea de a realiza o revistă dedicată în exclusivitate jocurilor pentru copii, idee care „ta-daaa!", io-te că s-a materializat. Când, cum, abia dacă am bagat şi noi de seamă, dar uite aşa s-a născut revista Games4Kids (căruia i s-a trântit un LEVEL mare pe frunte, că doar „tre' să ştie lumea cine-i tac'su până se va ţine singur pe picioare"), în care am adunat tot ceea ce are mai bun de oferit lumea jocurilor pentru copiii de toate vârstele şi, spre surprinderea noastră, a ieşit ceva nemaipomenit! Ne place foarte mult. Ia să vedem, ce se mai poate (s-a putut – ha, ce caraghis sună!)... [staţi să casc puţin] Aşa... A, suplimentul LEVEL Mobile, care s-a aciuat şi el undeva prin revistă. Drept urmare, ca niciodată, am tras în două săptămâni şi ceva de ne-au sărit capacele, iar Ramonei vopseaua de pe unghiile proaspăt vopsite, căci nu-i deloc uşor să dai naştere unei singure publicaţii de calitate pe lună, darămite două... trei. Dar încă ne place ceea ce facem, iar pasiunea îţi face uneori viaţa mai uşoară. Până când? Rămâne de văzut. Până atunci, însă, îi invit pe cei preamunciţi şi stresaţi la câteva zile plictiseală. Atât cât să ne doară undeva de criza-CRIZĂ!-CRIIIIZĂĂĂĂ BĂĂĂĂ!!! măcar pentru o scurtă perioadă de timp de stat în pat, de mult somn, de plimbări seara pe deal şi lenevit pe smoala de pe bloc. Apropo, am auzit că s-au mai ieftinit ceva jocuri...

P.S. Luna mai este una mai specială pentru Koniec, care s-a aventurat într-un concediu de studiu ce-l va ţine departe de redacţie timp de 30 de zile. Succese nebănuite, colega, şi spor la copiat. Pardon, învăţat! Doamne, cum mai cresc...

Iar acum, daţi-mi voie să mă plictisesc. Câteva zile. Două. Hai, măcar una! Ce vremuri, bă...

■ **KiMO**



CUPRINS



Shooter-ul western se va ridica din nou! În iulie!

CALL OF JUAREZ: Bound in Blood



EMPIRE: TOTAL WAR

Seria Total War descinde prin Empire într-o nouă eră.



Fugiţi! Ruşii au ieşit la plimbare

WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT

CUPRINS DVD

LEVEL DVD



F.E.A.R. 2: Project Origin
Alma vă transmite salutări. Pentru a doua oară.

KREEDZ CLIMBING BETA 4
Un puzzle non-violent pentru Half-Life 2, care aduce mai degrabă a Olimpiada HL prin probe ca săritul, doborâtul ţintelor, surfing-ul şi bungee-ul. Interesant orişicum





HARVEST: MASSIVE ENCOUNTER
Strategie în care îţi construieşti baza, aduni resurse, legi structurile la energie şi le-o dai în freză musafirilor nepoftiţi de origine extraterestră.

UNREAL TOURNAMENT III TITAN PACK
Un nou UI, noi moduri de joc şi 16 harţi nou-nouţe pentru Unreal Tournament III.





S.T.A.L.K.E.R. Build 1935
Oldies but goldies. Un build gratuit care vă arată faţa STALKER-ului aşa cum arăta înainte de multele modificări ce l-au adus în forma pe care aţi avut placerea sau nu să o jucaţi. Atenţie, citiţi documentele incluse şi folosiţi resursele pe care le-a pus producătorul/comunitatea la dispoziţie prin intermediul unui forum dedicat acestuia înainte de a-l „juca".

NOTĂ: Interfaţa DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluţie de 800x600 şi o adâncime a culorii de 16 biţi. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfaţa poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât şi sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configuraţii, redacţia LEVEL nu îşi poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcţionarea interfeţei şi a aplicaţiilor. Programele care au intrat în componenţa LEVEL DVD au fost testate şi selectate cu grijă în redacţia LEVEL. Totuşi, redacţia nu îşi poate asuma nici o responsabilitate pentru funcţionarea anormală a software-ului şi nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva viruşilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) şi BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicaţiile de pe DVD, vă rugăm să contactaţi telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENŢIE! Pentru rularea corectă a interfeţei DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluţii minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biţi şi folosirea opţiunii Small Fonts!

Immortal Cities



Children of the Nile

Enhanced Edition







Este luna strategiei la LEVEL, iar Children of the Nile şi-a câştigat dreptul de a ne onora cu prezenţa în versiune completă pentru că este un joc de tip city-building ingenios, de neegalat prin prisma grandorii şi atenţiei la detalii. În plus, versiunea Enhanced l-a făcut şi mai atrăgător.

În primul rând, Children of the Nile este un joc de strategie ce te încurajează să-ţi concentrezi atenţia asupra oamenilor, lăsând statistica undeva în planul secund. Alte jocuri, din aceeaşi categorie, folosc oamenii numai pentru a genera statistici. Or fi arătând ei a oameni, iar selectarea lor te răsplătea cu un strigăt sau comentariu amuzant, însă în cea mai mare parte a timpului nu făceau nimic altceva decât să se plimbe prin oraş, arătându-ţi cu ce se ocupă ei. În Children of the Nile însă, oamenii pe care îi vezi sunt adevăraţi cetăţeni virtuali cu propriile lor nevoi şi dorinţe. Au familii şi caracteristici ce le dau personalitate. Este un fel de Tropico, dacă vreţi.

Dacă îi faci fericiţi şi le satisfaci nevoile, poporul devine capabil să înfăptuiască lucruri măreţe. Ignoră-le nevoile şi nu vei ajunge nicăieri. Preoţii, actorii, scribii, chiar şi familia regală... toţi au nevoie de mâncare, iar acesta este doar începutul. Mergînd pe această idee, jocul se prezintă la apel cu o campanie solo, diverse scenarii, un tutorial şi chiar un editor, care îi permite jucătorului să creeze propriile sale scenarii şi campanii.

Ca Faraon, îţi vei ghida poporul prin mii de ani de istorie, începând cu simplii vânători-culegători şi terminând prin a construi o civilizaţie nemuritoare. Îndrumă-i bine şi vei putea construi piramide nemaipomenite, vei putea explora lumea antică şi învinge orice inamic, iar fiecare block de piatră ce este adăugat în piramida ta va fi tras de oameni care se închină zeilor în temple alese de tine.

Dar pentru a deveni nemuritor, un Faraon trebuie să privească dincolo de graniţele oraşului său şi să-şi lase amprenta asupra lumii. Explorează şi deschide linii comerciale cu vecinii, căci numai astfel ve avea motive pentru a construi minuni comemorative ce vor spune povestea dinastiei tale întru eternitate. Pe măsură ce îţi creşte prestigiul, la fel se va întâmpla şi cu abilitatea de a atrage noi adepţi în direcţia ambiţiilor tale – construirea unor oraşe cu adevărat magnifice.

Pe scurt, Children of the Nile este o experienţă relaxantă ce nu încearcă să te pedepsească aspru dacă o dai în bară. Este un joc în compania căruia, odată ce ai prins ideea, „rişti" să pierzi ore întregi fără să-ţi dai seama, iar ăsta nu poate fi decât un semn că joci un joc bun.

Gen Strategie
Producător Tilted Mill Entertainment
Procesor PIII 800 GHz
Memorie 256 MB RAM
Accelerare 3D 128 MB VRAM, DirectX 9.0c



AION: TOWER OF ETERNITY AMÂNAT

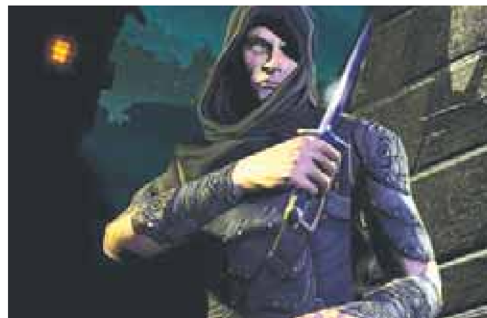
Vești proaste pentru iubitorii MMORPG-urilor asiatice (sau asiatizate, şi aşa am inventat un nou cuvânt). Lansarea MMORPG-ului Aion: Tower of Eternity a fost amânată până în trimestrul al patrulea al anului 2009. S-ar părea că localizarea este principalul vinovat, jocul fiind practic refăcut pentru a fi pe gustul viitorilor clienți din Europa şi Statele Unite. Reamintim că Aion a fost lansat în Coreea de Sud încă din noiembrie 2008, a încasat premiul „Best Korean Game of The Year" şi a înregistrat vânzări de aproximativ şapte milioane de dolari.



Î.N.C.Ă. UN S.T.A.L.K.E.R.

… sau poate… d.o.u.ă.? Într-un interviu (rusa nu e puternică în noi, deci trebuie să dăm crezare altora care ştiu), preşedintele GSC Game World, Sergey Grigorovitch, a dezvăluit că echipa sa lucrează în acest moment la cel de-al doilea expansion pentru S.T.A.L.K.E.R. intitulat Call of Pripyat. Şi se pare că va fi lansat în toamna acestui an. De asemenea s-a menționat faptul că se lucrează şi la un sequel al jocului original, dar nu au fost oferite alte detalii. Aşadar, scoateți-vă contoarele Geiger din dulapuri şi pregătiți-vă de S.T.A.L.K.E.R. 2.

THIEF 4?



Băieții de la Eidos Montréal lucrează de zor la Deus Ex 3, cel mai nou episod din seria de FPS/RPG cu tentă de spionaj. De pe pagina oficială (www.eidosmontreal.com) a studioului putem citi că „cele două jocuri aflate momentan în dezvoltare vor revitaliza francize de succes ca Deus Ex şi următorul proiect ce va fi dezvăluit în curând".

Fontul folosit în imaginea anunțului este unul foarte familiar pentru fanii seriei Thief, ducând la speculații că noul proiect ar fi Thief 4. Forumurile au explodat, însă Eidos nu a dat niciun comunicat oficial în acest sens. Aşa cum reiese şi din imagine, detaliile sunt aşteptate în curând. Probabil la E3?

MARȚIENII ROCK&ROLL

O nouă companie scoate capul la lumină şi se numeşte Spiders. Proaspăt formata echipă, ce are în componența sa o parte din oamenii care au lucrat la Silverfall, un action RPG mediocru ce a fost lansat în 2007, pregăteşte un nou joc action RPG intitulat Mars.

Acțiunea din Mars se petrece, după cum sugerează şi titlul, pe misterioasa planetă roşie. Eroii principali ai acestui joc vor fi Seth şi Pandora, două personaje ce provin din medii total diferite şi au skill-uri la fel de diferite. Seth este un fost soldat căruia îi place să pocnească tot din jurul lui, iar Pandora se foloseşte de o formă de magie numită technomancy. Cei doi pornesc împreună într-o călătorie la finalul căreia speră să afle cine sunt cu adevărat şi ce viitor pot avea pe această planetă.

Mars va fi lansat anul viitor pentru PC, PS3 şi Xbox 360.

CÂT DE FOREVER E DUKE NUKEM?



Forever Ever??? Continuarea lui Duke Nukem 3D a mai trecut un prag Deşi detaliile urmează calea jocului şi se lasă şi ele aşteptate, conform lui George Broussard, 3D Realms mai are „doar" 71 de sarcini de rezolvat la Duke Nukem Forever din vreo 800-900 cu câte au pornit. Asta ar însemna că jocul este finalizat în proporție de peste 90%. O veste bună. Oare?

Bineînțeles că urmează şi fireasca întrebare: „cât mai este de aşteptat?". Dacă ne jucăm puțin cu cifrele, celor de la 3D Realms le-au trebuit 4380 de zile pentru a finaliza 90% din proiect. Asta înseamnă că jocul ar fi gata undeva prin 29 iulie 2010, dar vom mai adăuga 10 ani ca să fim siguri. În cel mai rău caz, Duke Nukem Forever va fi un cadou frumos pentru nepoții voştri.



PAINKILLER: RESURRECTION ANUNȚAT

JoWood aniversează cinci ani de la apariția primului Painkiller anunțând un nou joc din serie, dar și un nou producător. Painkiller a fost un shooter old-school cu o abordare asemănătoare clasicelor genului, precum Quake, dar care a reușit să impresioneze prin gameplay și grafică.

În Painkiller: Resurrection, jucătorul va juca rolul unui asasin CIA, Bill Sherman, care va servi interesele unor (ne)oficiali sus-puși din guvern. Treaba lui ar fi să curețe lumea de traficanții de arme și de droguri. Oficial, pentru că neoficial el mai degrabă are misiuni de asasinare a rivalilor politici. Filmul de început ni-l arată pe vajnicul Bill plantând o bombă într-o mașină capcană și așteptându-și victima. Numai că în momentul în care aceasta se apropie de mașină, un autobuz de școală trece prin apropiere. Conștiința îi dă un ghiont în cel mai nepotrivit moment, iar Bill, în încercarea de a salva micuții școleri, este prins în explozie și trimis instant pe cealaltă lume. Clasic. Și astfel începe jocul, cu Bill aflat într-o lume confuză, similară cu ceea ce a fost până acum, dar învăluită într-o atmosfera întunecată și misterioasă, iar el trebuie să descopere unde se află și cum poate scăpa din această lume. Fanii seriei își vor da seama imediat că Bill a ajuns, de fapt, în Purgatoriu, prins în mijlocul unei bătălii dintre forțele Raiului și Iadului. Renumita armă Painkiller din jocurile anterioare nu va lipsi nici ea.

Painkiller: Resurrection este programat să apară în iarna acestui an, iar o posibilă versiune pentru Xbox 360 este așteptată la începutul lui 2010.



COLLECTOR'S EDITION PENTRU BATMAN: ARKHAM ASYLUM



Eidos continuă să surprindă pe toată lumea cu viitorul joc din franciza Batman, prin trailerele lansate și potențialul imens pe care îl are Arkham Asylum, dar și prin declarații ceva mai picante. Conform celor de la Eidos, „Batman va fi jocul anului 2009" - o afirmație destul de tupeistă, dar deloc hazardată dacă e să ne luăm după ceea ce am văzut până acum. Dar că Batman: Arkham Asylum „este mai aproape de perfecțiune decât [Eidos] a fost vreodată" lasă loc de multe interpretări, depinzând în mare măsură de cât de mult v-au plăcut titlurile Eidos din trecut.

În sprijinul acestor afirmații, Eidos a anunțat și varianta Collector's Edition a mult trâmbițatului lor titlu, cu un conținut bogat, dar și un preț pe măsură. Dacă un manual frumos colorat sau un DVD behind-the-scenes sunt des întâlnite în astfel de pachete, deliciul îl va face un Batarang cu un aspect identic cu cel din joc. Oare câți sunt dispuși să plătească 100 de verzișori pentru un astfel de gadget?

RAVING RABBIDS ÎȘI PRIMESC PRIMUL JOC EXCLUSIV



Ubisoft anunță că Raving Rabbids vor primi propriul lor brand standalone, sub forma jocului Rabbids Go Home, care va apărea în perioada sărbătorilor de iarnă din 2009. Dezvoltat de Ubisoft Montpellier, echipa de numele căreia se leagă legende precum Beyond Good and Evil, Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie și originalul Rayman Raving Rabbids, noul joc Raving Rabbids va beneficia de un engine proiectat în mod special pentru Nintendo Wii, oferind o nouă aventură haioasă într-un univers nou-nouț.

Iepurii aiuriți sunt iubiți în toată lumea, cea mai bună dovadă fiind cele 6,5 milioane de jocuri vândute, care prezentau aventurile pline de umor, aventuri care de-a lungul anilor au făcut oamenii să râdă cu lacrimi. Crearea unui brand propriu pentru aceste personaje îndrăgite a fost următorul pas logic. Astfel, în Rabbids Go Home, fanii vor putea savura noi aventuri ilare în care iepurii, în încercarea lor de a ajunge acasă, își varsă nebunia asupra lumii locuite de oameni. Oare urmează un nou Rayman?



GRAN TURISMO PE PC?

Directorul de hardware marketing de la Sony Computer Entertainment America (SCEA), John Koller, a afirmat într-un interviu la GDC că lansarea lui Gran Turismo 5 „pentru toate platformele" rămâne „o problemă de sens". El a declarat despre Polyphony Digital că „este un producător ce ia multe decizii pe cont propriu". SCEA ia în calcul GT5 pentru toate platformele, în funcţie de ceea ce are sens pentru franciză, dar nu au oferit niciun fel de detalii despre joc.

Sony doreşte să continue franciza Gran Turismo şi probabil că vrea s-o distanţeze de războiul consolelor. Îndreptarea atenţiei către PC este o mişcare care are sens, dacă stăm să ne gândim la potenţialul imens pe care îl are această platformă. Şeful de la Polyphony Digital, Kazunori Yamauchi, a afirmat într-un interviu că o eventuală versiune pentru PC ar avea legătură cu piaţa din China. „Este destul de improbabil ca Gran Turismo să fie lansat pe o altă consolă", a spus el, „dar ar putea veni pe PC, în special pe piaţa chineză". Mai multe detalii despre versiunile pentru PS3 şi PSP ale GT5 sunt aşteptate la E3.

O viziune ce părea la un moment dat de neclintit în viziunea celor de la Sony are şanse să devină realitate: Gran Turismo nu doar pe PlayStation. Interesant, deşi căile marketingului sunt întortocheate şi necunoscute şi s-ar putea ca toate declaraţiile oficialilor să nu fie altceva decât vorbe'n vânt.

SIMS 3 FĂRĂ DRM

Se ştie de când lumea că tinerele domnişoare nu fură, nu beau şi nu înjură. Poate de aceea EA a prins curaj şi a hotărât să lanseze The Sims 3 „la liber". Producătorul executiv al serie Sims, Rod Humble, a anunţat că Sims 3 nu va folosi DRM. Jocul nu va necesita o activare on-line, ci va folosi ca protecţie clasicul CD Key. Probabil vă întrebaţi dacă EA va adopta aceeaşi metodă şi pentru alte jocuri. Ei bine, nu. Un reprezentant EA a declarat că momentan Sims 3 va fi singurul joc ce va beneficia de acest sistem de protecţie. Sims 3 va fi lansat pe data de 5 iunie în Europa şi pe data de 2 iunie în America.

SE VOR LANSA

Fallout 3: Broken Steel	X360, PC	Bethesda Softworks
Stalin vs. Martians	PC	Paradox Interactive
Bionic Commando	PS3, X360	Capcom

KONAMI ANUNŢĂ UN NOU SILENT HILL



Konami a anunţat că va lansa Silent Hill: Shattered Memories. Jocul va fi o reeditare a originalului survival horror pe care l-au lansat în urmă cu 10 ani. Povestea practic va fi aceeaşi, cu Henry Mason în rolul principal, care îşi caută cu disperare fiica, dar jocul va fi înviorat cu elemente noi, pentru a ne crea acelaşi feeling cu care ne-a obişnuit până acum seria Silent Hill. Vor fi introduse indicii şi personaje noi, iar gameplay-ul va suferi multiple îmbunătăţiri. Noutatea din joc o constituie implementarea unui sistem pe care producătorii l-au numit „psyche profile". Acesta are rolul de a înregistra absolut tot ce faceţi (locurile prin care aţi mers, obiectele pe care le-aţi examinat sau conversaţiile pe care le-aţi avut) şi mai apoi de a adapta reacţiile lui Henry din joc în funcţie de aceste înregistrări. Pentru versiunea de Wii, controlul va fi destul de interesant, deoarece veţi putea folosi Wiimote-ul pe post de lanternă sau torţă (depinde de situaţie) şi pe post de telefon mobil. Cu lanterna e clar ce-o să faceţi, în schimb telefonul mobil vă va oferi un sistem de GPS şi o cameră foto cu care puteţi păstra vii amintirile de groază. De asemenea, Wiimote-ul vă va ajuta şi la ridicarea şi manipularea obiectelor pe care le veţi găsi pe parcursul călătoriei prin oraşul groazei. Jocul este realizat de cei de la Climax şi va fi lansat în toamnă pentru PS2, PSP şi Wii.

CONCEDIAT DIN CAUZA PIRATERIEI



După 10 ani de colaborare, Fox News şi Roger Friedman s-au înţeles să se despartă imediat după ce comentatorul a făcut un review al unei versiuni piratate a viitorului film de la 20th Century Fox, X-Men Origins: Wolverine.

Rupert Murdoch, bossul gigantului media News Corp., vrea să-şi atenţioneze angajaţii că nu tolerează pirateria, mai ales când vine vorba despre unul din filmele sale care este descărcat ilegal de pe internet. Astfel că Roger Friedman, comentator de divertisment pe FoxNews.com - divizie a News Corp.- s-a trezit fără slujbă după ce a postat un scurt review al filmului X-Men Origins: Wolverine. Friedman a scris că descărcarea unei versiuni nelansate a filmului a fost „mai uşoară decât mersul prin ploaie" şi că filmul „depăşeşte toate aşteptările". 20th Century Fox a descris copia descărcată de Friedman ca fiind una „furată, incompletă şi neprelucrată", iar review-ul lui Friedman a fost scos de pe site a doua zi. Reamintim că X-Men Origins: Wolverine va avea premiera pe 1 mai.

UNKNOWN



Frictional Games, creatorii seriei Penumbra, au anunţat un nou survival horror cu numele de cod… Unknown. Similar seriei Penumbra, jocul va oferi o perspectivă first-person şi posibilitatea de a manevra anumite obiecte.
Deocamdată nu se ştiu foarte multe despre noul joc, nici măcar titlul său nu este foarte clar, lăsând loc de interpretări. Acţiunea din Unknown va avea loc în secolul 18 şi „va duce jucătorul într-o călătorie prin adâncurile nebuniei, explorând partea întunecată a emoţiilor umane". Principalul obiectiv este de a face jocul unul cu o atmosferă înspăimântătoare. Jens Nilsson, co-fondator şi sound designer, a afirmat că „au rămas o mulţime de idei neimplementate în seria Penumbra", încercând să meargă şi mai departe cu sentimentele de nelinişte din mintea jucătorului. Pe lângă atmosferă, un alt element pe care se va insista este experienţa de joc, lăsând jucătorului foarte multă libertate de mişcare. „În loc să meargă pe un drum dinainte stabilit, vrem ca jucătorii să-şi aleagă cum vor să avanseze şi cât de adânc vor să exploreze lumea din joc", a spus Thomas Grip, co-fondator şi lead programmer. Totuşi, firul poveştii nu va fi neglijat. Unknown este programat să apară în aprilie 2010.



IRONCLADS: HIGH SEA

Totem Games a făcut un anunţ preliminar despre Ironclads: High Sea, un simulator tactic naval ce va fi plasat în secolul 19 în perioada navelor cu aburi. Jocul va fi în stilul titlului lor anterior, Ironclads: American Civil War, şi se va concentra pe aspectele strategice la nivel de flotă. Administrarea resurselor financiare şi strategia vor fi elemente cheie în planificarea unei escadrile de nave. Ironclads: High Sea va avea parte de modele şi caracteristici reale ale navelor şi armelor din acea perioadă. Jocul este catalogat drept simulator naval istoric, dar în acelaşi timp este şi un turn-based tactics, prin prisma elementelor de gameplay pe care le conţine.

Primii patru câştigători ai campaniei promoţionale „Extinde-ţi cunoştinţele"!

3 D Media Communications şi LG Electronics Romania au încheiat un parteneriat prin care cititorii revistelor CHIP, LEVEL, CHIP Special, FOTO-VIDEO Digital şi PC-Practic, participanţi la campania „Extinde-ţi cunoştinţele", pot câştiga, lunar, importante premii constând în: un TV LCD LG, două telefoane mobile LG şi un microsistem LG.

Primii patru câştigători ai celei de-a doua sesiuni de campanie au fost desemnaţi dintre toţi cei care au participat în perioada 26 februarie – 31 martie 2009. Astfel, câştigătorii sunt:





Adună puncte
Extinde-ţi Cunoştinţele
Primeşti reviste

Microsistem LG FB163
BULANDRA DAN-ADRIAN EDUARD - Craiova
Cod: **FVDD-9XA1-F6B4-B44E-39CA**



LCD TV LG VENUS 32LH7020
BOSNEAGU FLORIN-LAURENŢIU – Brăila
Cod: **CHDC-9B9X-E5E6-26D4-EECX**

Telefon mobil LG KC780 REINA
VLAD IULIAN IONUŢ - Roşiori de Vede
Cod: **LVLD-5A9B-B36X-ED29-64DD**

Telefon mobil LG KC780 REINA
DARABANEANU DRAGOŞ COSTIN - Iaşi
Cod: **PCPD-EX9E-6XF4-29D5-76E6**

Pentru mai multe detalii, vă rugăm să consultaţi regulamentul campaniei promoţionale „Extinde-ţi cunoştinţele!" sau să contactaţi departamentul de marketing, reprezentat de Sofia Grigore, prin marketing@3dmc.ro, sau la telefon, 0268 415 158, 0368 415 003, sau 0368 415 004. Vă dorim multă baftă în continuare!

HEAD SHOT!
INTERVIU CU FATAL1TY

Este unul dintre cei mai mari jucători profesioniști din istoria gaming-ului, iar aura sa de supremație se întinde peste First Person Shooter-e sau FPS-uri. A câștigat o sumedenie de premii, trofee, campionate sau cupe, printre care se află 12 campionate mondiale în 5 jocuri diferite, motiv pentru care a devenit un model pentru o mulțime de jucători. Am menționat că și-a creat propria linie de componente profesionale de gaming? Nu? Ei bine, cam asta a făcut. Câți gameri au nick-ul lor pe o placă video, un mouse, căști sau mai știm și noi ce? Exact. Doamnelor și domnilor, Jonathan „Fatal1ty" Wendel.

***LEVEL:* Salutare, Fatal1ty, și mulțumesc că ai acceptat să ne acorzi un interviu. Foarte mulți dintre cititorii noștri te consideră unul dintre cei mai mari progameri din lume și vor să știe cum de ai ajuns atât de cunoscut. Cum a început toată treaba asta cu gaming-ul?**

Fatal1ty: Salutare ție și cititorilor LEVEL. Cât despre cariera mea în gaming, totul a început ca un hobby pentru mine și ca o chestie cu care îmi omoram timpul. Am început să joc cu prieteni și vecini, iar mai apoi pe internet și mi-am dat seama că îmi cam place să omor oameni într-o lume virtuală. Am jucat des timp de 3-4 ani, moment în care am aflat despre niște turnee cu premii în bani, așa că am strâns niște bani și m-am dus la primul meu turneu oficial în 1999 în Dallas, Texas. Am câștigat $4.000 acolo, iar apoi am primit sponsorizări și așa am devenit gamer profesionist.

***L:* Când ți-ai dat seama că poți să trăiești cu banii pe care îi faci din jocuri pe calculator?**

F: În momentul în care am început să fac mai mulți bani decât părinții mei la un loc :). A fost o senzație atât de tare... Tatăl meu m-a ajutat când am avut nevoie cel mai mult, așa că i-am cumpărat un Cadillac în semn de mulțumire pentru că a crezut în mine.

***L:* Dacă ne uităm în spate un pic, vedem că ești un gamer plin de succese. Ce te-a făcut atât de bun în atât de multe jocuri?**

F: În principal, faptul că atunci când schimbi jocurile, trebuie să tragi tare dacă vrei să fii cel mai bun. Succesele din trecut nu te apără de noua generație de gameri; trebuie să nu stai pe loc și să îți împingi limitele mereu.

***L:* Ce părere au avut rudele tale despre faptul că ai ales o carieră în e-sports?**

F: Majoritatea sunt fericiți de când au văzut că fac bani din așa ceva, dar am avut și câțiva care nu au avut încredere în mine, zicând că toată chestia asta nu va dura o veșnicie. Eu pur și simplu am ales să mă bucur de ce am reușit și să fac ce îmi place. Dacă această carieră a mea se va termina, măcar știu că am trăit această parte din viață așa cum am vrut eu.

***L:* Cât de mult te antrenezi în general și cum ai descrie o zi bună pentru antrenament? Ce îți trebuie ca să dai 100% într-un turneu?**

F: 8 ore pe zi, de preferat cu două până la șase săptămâni înainte de un turneu. Alerg 3-4 kilometri pe zi, nu beau, mănânc semi-sănătos și mă asigur că am cei mai buni parteneri pentru antrenamente.

***L:* Ce altceva mai joci în general?**

F: Mă antrenez destul de mult, iar când iau o pauză, de obicei joc pocher. Fac asta de aproape opt ani, dar mai mult ca hobby – momentan studiez și îl joc online.

***L:* Interesant. Ce fel de abilități din gaming-ul competitiv crezi că îți sunt de folos în pocher?**

F: Faptul că trebuie să îți ajustezi strategia de joc în mod constant ca să câștigi.

***L:* Ai vreun jucător de pocher favorit? Dacă da, cine și de ce?**

F: Chris „Jesus" Ferguson, pentru că și el este gamer și un tip de treabă în general. Sunt onorat să spun că „Jesus" e medicul meu în Team Fortress 2 :) Am jucat amândoi odată, când am luat un lansator de rachete, iar Chris stătea în spate și mă vindeca în timp ce eu omoram orice ne venea în cale :).

***L:* Cum arată o zi obișnuită din viața ta?**

F: Nu prea am zile obișnuite. Dar în principal mă joc, bineînțeles, între 2 și 6 ore pe zi, un pic de pocher, ies cu prietenii, chestii din astea. În afară de asta, trebuie să am și grijă de compania mea, Fatal1ty, Inc. dar majoritatea treburilor sunt diverse aprobări și să mă prezint la diverse promoții în jurul lumii.

***L:* Pe lângă gaming, mai ai alte hobby-uri?**

F: Sport! Sunt înnebunit după tot ce înseamnă competiție și activitate fizică: tenis, golf, bowling, biliard, fotbal, baschetbal, orice :).

***L:* Ce ai vrea să le zici fanilor tăi?**

F: Antrenați-vă, antrenați-vă și iar antrenați-vă...

***L:* Vrei să mai adaugi ceva? Orice.**

F: Mersi pentru interviu și ne vedem pe net! Momentan joc Quake Live mult, așa că e foarte posibil să mă vedeți acolo făcând niște fraguri :).

■ **vhallee**



R.I.P. E-SPORTS?

Piața jocurilor competitive stă să cadă. Criza economică la nivel global se resimte peste tot, iar cybersporturile nu fac excepție, după cum probabil câțiva (sau mulți?) dintre voi ați observat deja. Simptome avem destule, iar cele mai importante sunt legate de sponsori: momentan, decât să investești în așa ceva, mai bine îți smulgi câteva unghii sau bagi limba în blender până îți trece cheful să bagi bani în orice înseamnă cybersport. Partea rea e că îi înțeleg pe bieții investitori, pentru că momentan lumii nu prea îi arde să vadă niște copchii cu degete rapide care împușcă pixeli și fac bani. Dacă ești forțat să te muți la rulotă comfort 8 sub un pod (și nici ăla în zonă centrală) pentru că nu prea mai ai chestii gen slujbă sau bani, ultimele știri legate de World Cyber Games nu sunt chiar în categoria „îmi trebuie".

Ca și în alte domenii, s-au făcut restructurări – s-au concediat oameni, s-au reziliat contracte cu jucători, chiar au fost închise echipe cu totul et cetera. Ok, înțelegem, nu sunt bani, dom'le. Numai că e un pic mai rău decât atât.

ESNation sau, mai bine zis MYM, nu mai există ca și conglomerat de echipe. Până nu demult, ESNation (care înainte se numea Regroup ESports), membru G7 Teams (cele mai mari șapte organizații din e-sport), era cea mai mare companie de profil din Europa și, evident, una dintre cele mai importante din lume.



GE 7? Să actualizeze careva logoul că ne facem de râs

MeetYourMakers, sau MYM, a început acum vreo 7-8 ani când erau o biată echipă de Counter-Strike din Danemarca. De câțiva ani, deține practic cele mai bune echipe de StarCraft, WarCraft III, Counter-Strike și DotA. Aici vorbim, deci, de elita cybersporturilor.

Ei bine, până și cei mari cad, iar băieții ăștia au căzut rău. Mai pe scurt, cam cea mai mare organizație din lumea cybersporturilor a dat faliment. Să repet: cea mai puternică organizație din e-sport cu cea mai mare putere financiară este moartă. Decedată. Sucombată. Nu mai e vie, mă. Dacă vă macină curiozitatea să intrați pe www.esnation.com, o să aveți parte de un mesaj de întâmpinare nu tocmai plăcut. Ce dracu' s-a întâmplat acolo? Cum s-a ajuns la așa ceva? Management defectuos plus criză financiară egal eșec. Din cauza asta, MYM a reziliat contractele cu toate echipele și toți angajații săi peste noapte aș putea zice. Și nu cred că e chiar frumos să schimbi de la caviar din aur sau ce mănâncă progamerii, la muștar și apă. Pentru că mai nimeni nu a vrut să cumpere echipele respective fiindcă cereau prea mulți bani, bani pe care ESNation îi avea cu grămada.

Altă bombă: Electronic Sports World Cup, sau ESWC, nu se mai ține. De ce? Pentru că și asta a murit. Games-Services SA, organizația-mamă/tată/custode, a intrat într-un proces numit lichidare. Da, ăla în care vin niște oameni în casă și îți iau canapeaua, televizorul Sirius ăla bun și treningu' nou pentru că le datorai bani. Nu ai ce face, că dacă încerci, îți taie câteva degete. Curtea Comercială din Paris a declarat că Games Services este în moarte clinică și că nu prea mai e nimic de făcut decât dacă eventual câștigă la Loto de vreo 8 ori. Asta înseamnă că toate turneele organizate sub sigla ESWC (și sunt multe) nu prea mai au cum să se desfășoare, iar premiile nu vor putea fi acordate. Pentru echipele care deja au participat și au câștigat ceva, vești proaste: nu vă puneți speranțe să primiți ce vi s-a promis.

Probabil toată situația asta vi se pare o chestiune nu chiar fericită, dar nici capăt de țară. Din păcate, aceste două exemple (sunt mai multe, evident) arată cât de fragilă este piața cybersporturilor. Din punctul meu de vedere, dacă nu există o scenă de e-sport bine conturată, nu există interes în a deveni jucător profesionist, lucru care la rândul lui nu mai stimulează creatorii de jocuri să includă latura competitivă și nimeni nu câștigă din treaba asta. Rămâne de văzut ce vor face celelalte organizații e-sport, dar un lucru este sigur: moartea mamutului ESNation a avut și va avea în continuare consecințe serioase asupra gaming-ului competitiv.

■ vhallee

MYM has just met its maker. Poți să pronunți „ironie"?





Mi-e... frig... atât de frig... văd... o lumină puternică... hnghhhh...

Game Dev Level Design

Level design – procesul de creație a nivelurilor unui joc, inclusiv hărțile, locațiile, misiunile, pe baza unui set de unelte de design, cel mai des numite editoare, specializate pentru această muncă. După lansarea unui joc, durata de viață a acestuia este adesea crescută prin oferirea acestor editoare comunității de fani, care își pot crea și distribui propriul conținut.

Counter Strike este unul dintre cele mai populare jocuri, chiar și în ziua de astăzi, când au trecut atâția ani de la lansarea acestuia. Câți ani, oare? Dacă suntem fideli istoriei, Counter Strike s-a lansat acum exact 10 ani, în 1999, ca un mod pentru Half Life, de către doi gameri pasionați (dintre care un vietnamez), cu talent de game designeri.

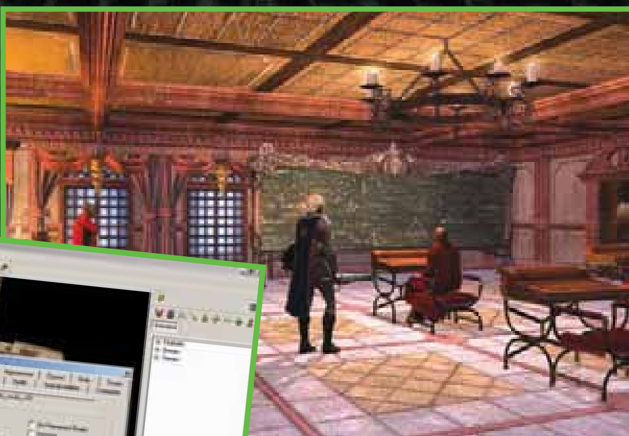
Cu alte cuvinte, franciza Counter Strike, vândută în aproape 9 milioane de copii până în decembrie 2008, care a făcut să explodeze ideea de gaming ca sport profesional și pe baza căruia încă se desfășoară competiții mondiale, ei bine, tocmai aceasta a pornit ca o simplă pasiune dezvoltată pe baza unui set de unelte puse la dispoziție în mod gratuit de un producător de jocuri.

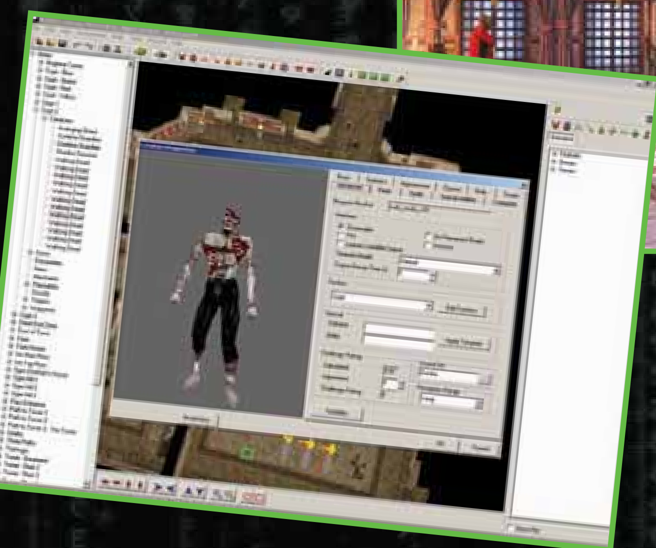
Defense of the Ancients sau DotA este alt nume cu rezonanță creat tot de jucători pentru jucători. DotA este o hartă pentru Warcraft III, creată World Editor-ul oferit de Blizzard odată cu Warcraft III: Reign of Chaos, care este frecvent folosită ca probă la campionatele mondiale de jocuri video. Modurile multiplayer create de pasionați cu ajutorul editoarelor sunt la îndemână ca exemplu, pentru că succesul lor este ușor de cuantificat. Însă moduri precum The Rose of Eternity, A Hunt Through The Dark pentru Neverwinter Nights sau miriadele de moduri publicate pe internet care au adus faimă sau, poate mai important pentru unii, la construcția unui portofoliu care, pentru mulți pasionați, a însemnat biletul de intrare în industrie, cu ocazia obținerii unui loc de muncă în cadrul companiei dorite, poate toate acestea înseamnă ceva.

Ce este, de fapt, un mod? Un mod sau modificare a unui joc este un software ce poate fi rulat de sine stătător sau pe baza unui cod (al jocului original) deja existent. Un mod în sine este o noțiune extrem de generală și include așa numitul level design. Un nivel - level - al unui joc poate fi definit ca un mod care nu este de sine stătător dintr-un joc. Level designul se desfășoară cu ajutorul uneltelor puse la dispoziție ulterior comunității de către producătorii jocului. Această colecție de unelte, foarte familiară de altfel aproape oricărui gamer, este de obicei numită editor și include toate software-urile necesare creării unui nivel sau chiar a unui joc în sine.
Editorul include engine-ul jocului, precum și numeroase unelte de a crea o hartă, inclusiv relieful, de a adăuga pe această hartă clădiri, personaje și monștri, de a adăuga personajelor dialoguri și modalități de interacțiune cu jucătorul, de a defini comportamentul monștrilor sau chiar de a crea evenimente pre-definite, scriptate, care se desfășoară în momentul în care jucătorul efectuează o anumită acțiune.

Până la urmă, de ce?

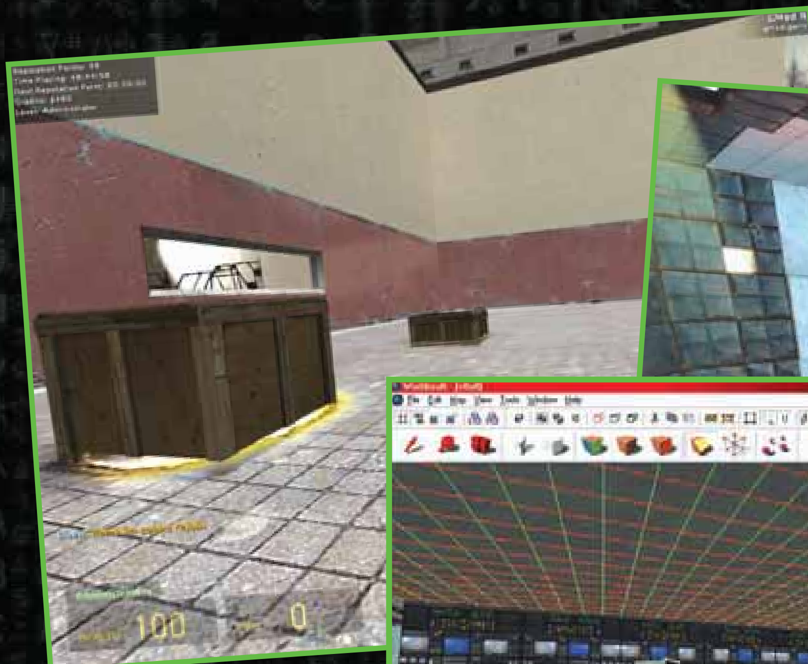
M-a fascinat întotdeauna industria jocurilor și mai ales dedesubturile ei. Cum faci un joc? Cum poți crea o aventură interactivă care să transpună jucătorul în timpuri și universuri fantastice, să îi atribuie puteri fenomenale, să îl transpună în scenarii de groază, să îi pună la încercare mintea, totul într-un context relaxant, care să asigure divertismentul (de preferabil total) acestuia? Răspunsul la această întrebare este o combinație complexă între două categorii separate: partea tehnologică, ce ține de programare, de grafică, de engine-ul fizic, de scripting, de modelare, poate chiar și de partea artistică transpusă în termeni precum Photoshop, Maya, 3DS Max, zBrush, texturare, și așa mai departe, și partea pur psihologică, ce poate fi studiată, dar nu definită de arhaica încercare de a „ghi-

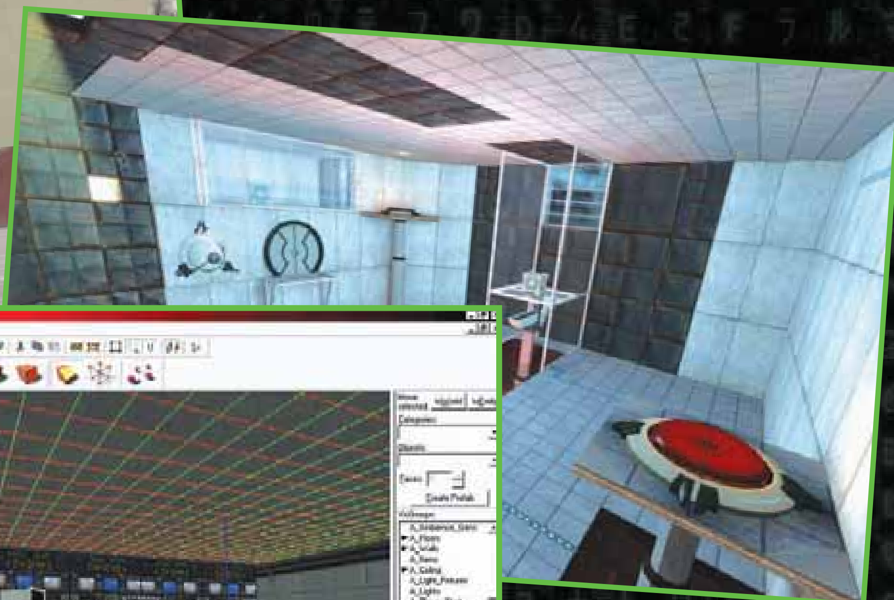


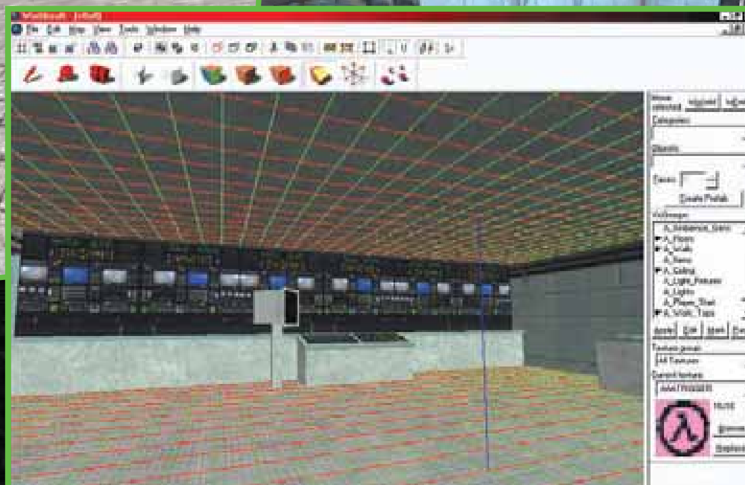


Aurora Toolset este editorul din spatele Neverwinter Nights. Comunitatea Aurora oferă în mod gratuit CEP – Community Expansion Pack – o colecție impresionantă de conținut creat de jucători, în continuă expansiune.









Valve Hammer Editor a stat la baza jocului Portal, care dispune de numeroase niveluri din partea comunității, unele infinit mai dificile decât jocul original.

ci" omul - căci jocurile sunt destinate oamenilor, nu? Ce face un joc bun și unul prost? Dar un film, dar o carte?

O parte extrem de importantă din calitatea unui joc constă în level design. Situația este destul de simplă și merge cam așa: pentru a crea un joc, ai nevoie de un engine grafic, unul fizic, la care se adaugă o varietate destul de mare de software-uri pentru crearea „obiectelor" in-game. Odată create, colecția aceasta de - să le spunem - proprietăți virtuale devine disponibilă echipei de dezvoltare a jocului prin intermediul unui editor. Adesea, engine-urile sunt cumpărate sau cel puțin reutilizate, apoi personalizate pentru jocul în cauză, în vreme ce obiectele sunt create, rând pe rând. Dar o colecție ca aceasta nu face un joc - este ca și cum ai avea camerele de filmat și o mână de actori, dar nicio poveste de ilustrat, niciun dialog de rostit, nicio scenă de arătat. Similar cu producțiile cinematografice, plănuirea unui joc începe cu selectarea celei mai mari părți din acest conglomerat de software-uri, alături de echipa ce urmează să orchestreze producția capodoperei finale.

Știm cu toții că o poveste clasică, studiată la orele de română din gimnaziu, se structurează în introducere (expozițiune), intrigă, desfășurarea acțiunii, punctul culminant și deznodământul. În funcție de genul povestirii, aceste componente au caracteristicile lor, cum ar fi spre exemplu finalul ambiguu al prozei fantastice. În mod similar, și jocurile au propria structură, ce are caracteristici proprii în funcție de gen. Level desigul este o artă ce se mulează strict pe aceste definiții, pentru că fiecare nivel reprezintă un pas către definirea unui joc, deseori limitat de capacitățile oferite de editor. Bunăoară, dacă vrei să scrii un capitol dintr-o povestire, trebuie să știi din ce parte a subiectului va face parte capitolul tău, căci dacă ai insera deznodământul în desfășurarea acțiunii, ai rata pe de-a-ntregul scopul povestirii (desigur, afirmațiile mele nu au nicio valoare dacă vrei să revoluționezi literatura). Ca level designer, trebuie să știi unde se situează nivelul tău în storyline-ul jocului și să îl faci potrivit atât din punctul de vedere al designului, cât și al dificultății care ar trebui să o impună jucătorului. În vremurile mereu schimbătoare din industria jocurilor, un nivel are funcție dublă de „narator", dar și de profesor al jocului respectiv. Bunăoară, tot mai puține jocuri încorporează tutoriale pentru că fiecare nivel funcționează și ca un tutorial pentru a aduce jucătorul, la propriu, la „celălalt" nivel. Și aici intervine cu adevărat partea profund psihologică ce decide ce este prea mult sau prea puțin, ce este suficient de dificil sau ce este prea ușor, ce este bine ilustrat în joc și ce nu. Un exercițiu foarte bun pentru oricine vrea să înțeleagă modul în care este conceput un joc este versiunea explicată de producători a jocului Portal, de unde aflăm, încă din primele minute de joc explicat, că primul nivel a trebuit să fie ușor regândit prin introducerea unei oglinzi deoarece primele grupe de jucători (focus groups) au dovedit că primele acțiuni ce ar trebui să le efectueze nu sunt intuitive - ideea de portal este una greu de „înghițit".

Așadar, level designul este o componentă de bază a oricărui joc, a cărui realizare definește calitatea generală a jocului și este capabilă să integreze toate elementele și funcționalitățile posibile și disponibile - arta, posibilitățile engine-urilor utilizate, povestea, gameplay-ul. Și culmea, cele mai multe jocuri pun la dispoziție toate uneltele necesare pentru a crea o experiență proprie, pe baza unei povești proprii și pe baza imaginației tale.

Greu sau ușor?

Level designul se bazează pe cunoștințele tehnice de care dispui, dar și pe abilitățile tale de designer și psiholog, de „ghicitor" al așteptărilor comunității jocului ales, pe care, dacă vrei să devii cunoscut în cadrul acesteia, trebuie să le cunoști foarte bine. Cunoștințele tehnice se învață cu viteza determinată de pa-

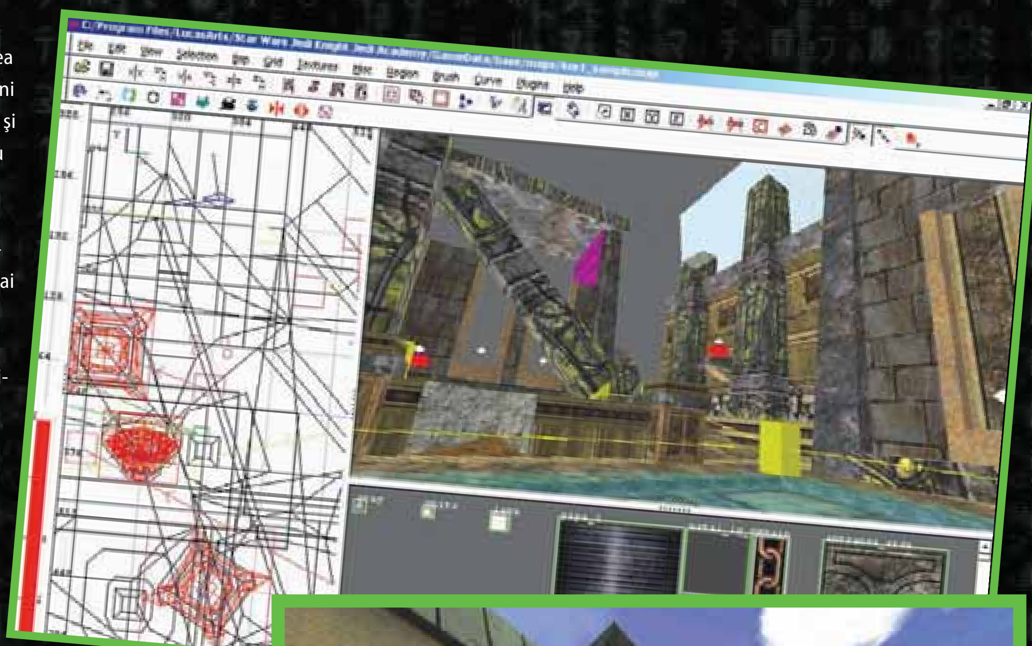


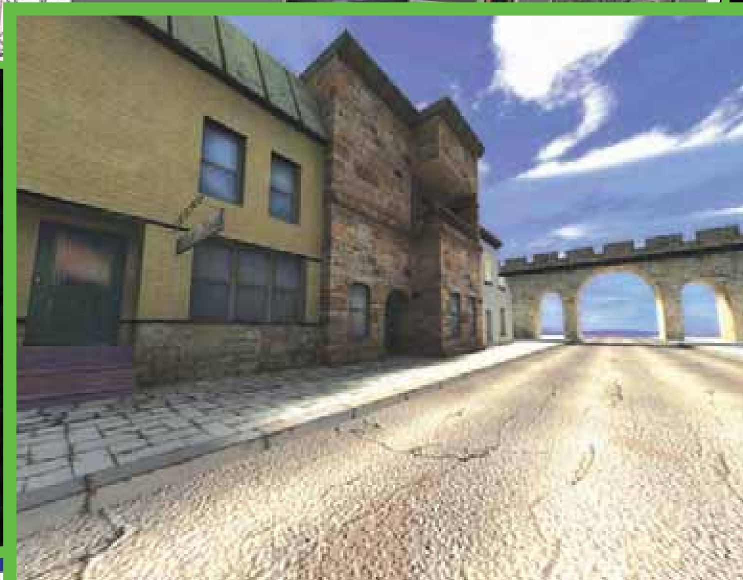
siunea pe care o investeşti în proiectul tău. Majoritatea editoarelor oferă tutoriale, pe care comunitatea de fani este adesea mai mult decât dornică să le extindă, dar şi posibilitatea de a deschide un nivel deja creat, pentru a vedea modul în care au fost lucrate diversele elemente care compun acest nivel.

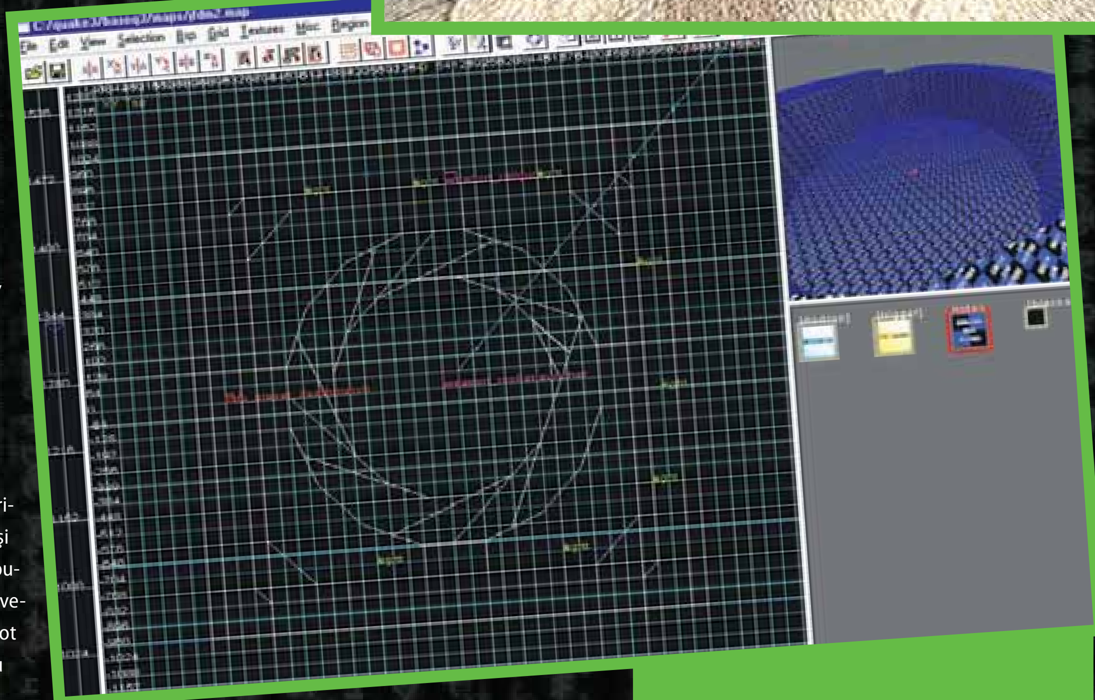
În funcţie de jocul ales, genul acestuia şi capacităţile editorului, crearea unui nivel propriu poate fi mai mult sau mai puţin dificilă sau lacomă de cunoştinţe tehnice „externe" editorului în cauză. Dacă ai în gând să încerci să testezi unul din miile de editoare disponibile, este bine să porneşti cu un bagaj decent de cunoştinţe de programare, nu atât pentru a scrie cod, cât pentru a înţelege funcţionalitatea disponibilă în editor. În plus, majoritatea editoarelor oferă doar obiectele disponibile în joc - modele de NPC-uri, de peisaj şi mobilier, de echipament, de monştri - dar permit adăugarea de modele şi texturi proprii, create în clasicele programe de modelare 3D sau creare de elemente 2D. Cunoştinţele de scripting vin în ajutor la crearea evenimentelor pre-definite din nivelul tău, cum ar fi spawn-ul unei hoarde de monştri sau determinarea atacului acestora când jucătorul intră într-o zonă anume sau atunci când orchestrezi un quest, un dialog, comportamentul unui NPC care reacţionează diferit în funcţie de acţiunile sau răspunsurile jucătorului. Cu precădere, editoarele noi permit regizarea unor scenarii deosebit de complexe, dar o complexitate crescută cere automat un bagaj de cunoştinţe pe măsură. Însă nimeni nu s-a născut învăţat şi toate aceste detalii sunt uşor de înţeles dacă dispui de răbdare, perseverenţă şi abilitatea de a găsi tutorialele necesare pe internet. Există comunităţi serioase de fani construite în jurul unor editoare faimoase, cum ar fi The Elder Scrolls Construction Set al seriei The Elder Scrolls, Autora Toolset-ul seriei Neverwinter Nights, Scenario Editors ale seriei Age of Empires, Q3Radiant pentru Quake 3, Valve Hammer Editor pentru Half-Life şi lista poate continua aproape la nesfârşit, fără a lua în calcul editoarele de sine stătătoare, open source, create de pasionaţi fără a se baza pe un joc anume. Fanii cu abilităţi de design, programare sau modelare oferă adesea nu numai moduri sau niveluri în sine, ci şi numeroase unelte şi colecţii ajutătoare - aici nu pot să nu menţionez masivul CEP sau Community Expansion Pack pentru Neverwinter Nights, o colecţie impresionantă de obiecte, monştri, personaje şi orice soi de conţinut te poţi gândi, gratuită şi ce poate fi folosită de orice persoană dispusă să încerce Aurora Toolset-ul. Sub supravegherea aşa-numitei echipe CEP, formată tot din fani ai seriei, nou conţinut este mereu testat şi adăugat acestei colecţii.

Majoritatea comunităţilor formate în jurul unui joc funcţionează similar cu comunităţile open-source. Adesea ţi se va răspunde la întrebări şi, în cazuri mai frecvente decât ne vine să credem, chiar şi producătorii sunt dispuşi să ajute persoanele interesate de folosirea unui editor. Atitudinea producătorilor este logică - un editor bun şi o comunitate entuziastă a prelungit în multe cazuri aşa-numita durată de viaţă a unui joc. Evident, lumea joacă mai multă vreme dacă are mereu conţinut nou la îndemână, iar fanii creează cu plăcere acest conţinut, pe gratis. În plus, ce comunitate poate fi mai bună când vine vorba de angajări, decât una gata familiară cu o parte importantă din uneltele proprii utilizate la crearea unui joc?

Cu toate acestea, când vine vorba de comunităţi serioase de fani, a te face cunoscut presupune mult mai mult decât buna cunoaştere a editorului sau bagajul extern de cunoştinţe cu care te poţi „lansa" pe







Q3Radiant sau GtkRadiant este editorul de la baza seriei Quake. Acesta poate fi folosit în mod gratuit sub licenţa open source GNU General Public License.

această „piață". Aici intervine acea parte mai greu de stăpânit a cunoștințelor de design, de accesibilitate și psihologie a jucătorului care constituie grupul tău țintă. Iar dacă tot am ajuns la acest capitol, este important de menționat că există două tipuri de creatori de conținut: cei care oferă moduri sau chiar jocuri de sine stătătoare, complete, și cei care oferă conținut ce poate fi utilizat gratuit cu ajutorul editorului ales. Ca și în cazul open source, dacă aspiri să creezi un nivel, un mod, o hartă utilizând conținut creat de alți fani ai jocului, este întotdeauna înțelept să cercetezi rugămințile acestora referitoare la utilizarea „produselor" lor. Adesea, cei mai mulți se vor mulțumi cu o simplă amintire a numelui lor sau a pachetului lor într-un fișier .txt anexat modului tău. Producătorii jocului și editorului în cauză dispun și ei de clauze și condiții în care poate fi folosit acel editor, iar majoritatea dețin drepturile pentru orice proprietate intelectuală ce „iese" din mâinile fanilor pe baza uneltelor oferite de ei. Așa că, în funcție de scopul tău ca level sau content designer, fii atent cu ce lucrezi și cui va aparține în final creația ta.

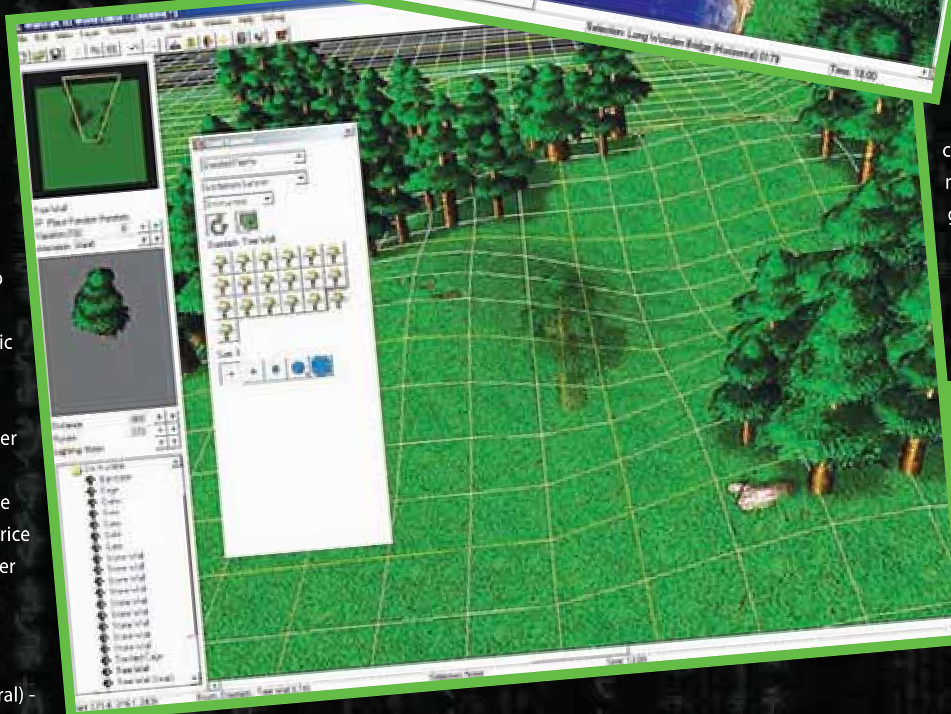
Reguli de bază

Din punct de vedere conceptual, orice nivel trebuie să se conformeze unui set de reguli care, deși pot fi „adaptate", nu pot fi neglijate. Deși internetul este mai mult decât generos în ceea ce privește acest set de reguli, am ales o listă care pare a fi cea mai concludentă dacă ne gândim la level design în mod general, și nu aplicat la un gen anume de joc, cum ar fi FPS-ul. Această listă a fost publicată pe Gamasutra de către Matt Allmer, video game designer care a colaborat cu Electronic Arts, Blizzard sau Disney Interactive Studios. Lista lui Allmer se compune din 13 puncte sau principii ce ar trebui regăsite în orice nivel de joc și chiar, per general, în orice joc.

1 Focal Point (punct central) - orice nivel trebuie să aibă un subiect principal, care trebuie secondat de toate elementele din nivel. Un jucător nu trebuie să se simtă niciodată „pierdut" pe o hartă, ci trebuie să îi fie mereu clar obiectivul principal, indiferent dacă în nivelul respectiv există și obiective secundare.







2 Anticipare - jucătorul trebuie să știe sau cel puțin să intuiască ce va trebui să facă în nivelul curent. Deși uneori pare că această regulă este adesea încălcată de jocuri precum cele horror, chiar și în acele cazuri jucătorul este perfect conștient că acum sau mai târziu, va beneficia de un „moment surpriză" care îi va oferi o sperietură bună. Jucătorul nu trebuie niciodată lăsat „în ceață" mai mult decât trebuie, iar level designul oferă numeroase elemente pe care le putem folosi pentru a acorda aceste indicii (sunet, elemente de decor, comportamentul NPC-ului etc.)

3 Anunță schimbarea - pregătește-ți jucătorul pentru ceea ce urmează să se întâmple, chiar dacă nu ești evident în acest sens. Pregătirea este cu atât mai necesară cu cât evenimentul programat de tine este mai rar în joc. Cu cât este mai rar un eveniment, cu atât jucătorul are mai puțină experiență în depășirea acestuia, de aceea apelează la orice artificiu (gameplay, decor, pregătirea evenimentului) ca să ajuți jucătorul să facă față cu succes noii încercări.

4 Fii credibil - creează scene și povești în joc care sunt credibile pentru o persoană. De exemplu, orchestrează o explozie distrugând și obiectele din jur sau instruiește NPC-urile să fugă din fața unui adversar cu mult mai puternic.

5 Fii dinamic, dar ai grijă cât de mult - evenimentele concomitente dau savoare și dinamism oricărui nivel, dar ține minte și ghidează elementele la care ar trebui să fie concentrat jucătorul. O situație în care nu știi ce să faci mai întâi este frustrantă.

Warcraft III World Editor distribuit odată cu Warcraft III: Reign of Chaos stă la baza unor hărți create de fani precum faimoasa Defense of the Ancients (DotA)

6 Fii fidel legilor fizicii - aşa cum trebuie să creezi un comportament credibil pentru un NPC, tot aşa trebuie să te asiguri că elementele din nivel ce ţin de fizică se desfăşoară după regulile „vieţii reale". Nu uita de noţiuni precum masă, gravitate, densitate, elasticitate pentru a crea un decor realist, căci până şi în cele mai fantasy scene, apa tot curge, iar obiectele cad şi se sparg.

7 Sunetul - întotdeauna o armă extraordinară pentru a avertiza jucătorul, pentru a-i oferi indicii. Gândeşte-te mereu, dacă nivelul tău ar fi de fapt real, ce ai auzi într-un astfel de context?

8 Tempo - ţine mereu minte concentraţia senzaţiei de urgenţă pe care vrei să o simtă jucătorul. Programează-ţi rata la care evenimentele importante ar trebui să se întâmple, de câte ori se repetă acestea, şi ai grijă să le distribui pe parcursul nivelului, pentru a asigura o experienţă plăcută de joc. Un nivel de jumătate de oră la care „marele boom" se petrece abia în ultimele 3 minute este plictisitor, însă un nivel care nu oferă niciun moment de respiro este frustrant.

9 Spaţializarea - gândeşte-te cum ar arăta decorul tău în lumea reală şi încearcă să nu aglomerezi spaţiul de mişcare al jucătorului. Gândeşte-te la relaţia dintre obiecte, căci un copac mai mic decât o cutie de carton nu este niciodată credibil. De asemenea, când orchestrezi evenimente care aglomerează harta cu un anumit număr de inamici, asigură-te că aceştia au loc de desfăşurare, iar jucătorul are de asemenea loc pentru a-şi planifica şi duce la îndeplinire obiectivul.



10 Liniaritate versus dinamism - designul liniar presupune rezolvarea încercărilor pe măsură ce acestea apar în joc, în vreme ce designul dinamic presupune o paletă mai largă de scopuri, care însă necesită o ierarhizare clară. Fii sigur că, dacă oferi jucătorului o listă mai mare de quest-uri, acesta va şti întotdeauna care este cel mai important.

11 Jucătorul - pune-te mereu în pielea jucătorului şi gândeşte-te la ce se aşteaptă acesta din interacţiunea cu mediul, cu NPC-urile, cum contribuie la desfăşurarea acţiunii. Asigură-te că elementele disponibile în nivel sunt în cantitate suficientă şi că este intuitiv pentru jucător pe care dintre ele trebuie să le folosească.

12 Comunicare - fii sigur că transmiţi cât mai clar cu putinţă scopul principal al nivelului şi obiectivele acestuia. Deseori, o idee bună comunicată prost frustrează jucătorul, indiferent de originalitatea ei.

13 Atractivitate - fii criticul tău cel mai înverşunat şi întreabă-te tot timpul: Aş juca acest nivel? Prietenii mei ar juca acest nivel?

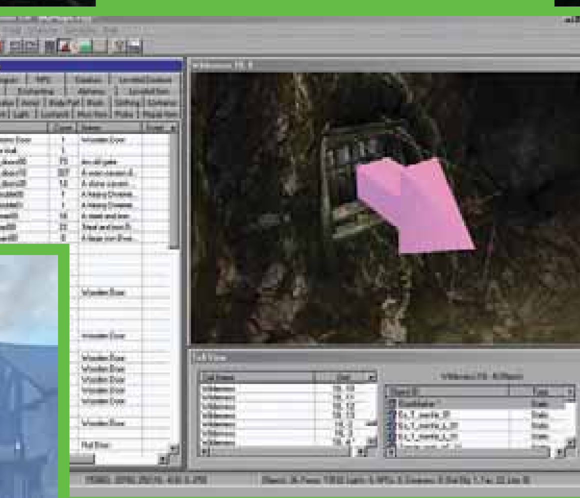
Cu aceste informaţii în minte, alături de alegerea editorului, primul pas este schiţarea (pe suport arhaic cum ar fi hârtia :)) nivelului dorit şi eventual pregătirea unui rezumat al aventurii pe care vrei să o povesteşti jucătorului tău. Dacă ai un grup de prieteni care te pot ajuta dându-şi cu părerea asupra acestor schiţe, apelează la ei cu încredere şi fii fidel feedback-ului primit. Moduri care se bazează pe aventuri extrem de vehiculate în industria jocurilor, cum ar fi cel de-al Doilea Război Mondial sau idei similare cu universul World of Warcraft, sunt "expirate". Contează în schimb originalitatea, creativitatea, ideile îndrăzneţe care nu au ocupat încă un loc important în lumina reflectoarelor.

Acest articol este doar un punct de început. Teoriile legate de level design se întind pe pagini întregi şi, alături de resursele abundente disponibile pe internet, există cărţi şi cursuri contra cost, multe dintre ele având chiar preţuri de ordinul miilor de dolari. Însă începutul este simplu şi presupune alegerea unui editor şi perseverenţa în învăţarea acestuia. Cu puţin noroc, atenţia comunităţii înseamnă deseori şi atenţia producătorilor faţă de creator, fapt care ar putea aduce, dacă nu bani, măcar o intrare mai uşoară în industria jocurilor.

■ **Lara**

PS: Va urma! Mulţumesc, Jaunty!

The Elder Scrolls Construction Set este editorul care stă la baza seriei The Elder Scrolls (Morrowind, Oblivion). Alături de numeroase noi niveluri şi moduri, comunitatea TES este foarte darnică în resurse, printre care modele 3D, texturi, obiecte.







Sau dacă francezii și englezii ar fi avut vrăji

Luna aceasta vă prezint un joc de strategie ușor și interesant care, deși e relativ recent (2006), a devenit consacrat deja: BattleLore. Acesta prezintă, în lipsa unei exprimări mai bune, o istorie alternativă cu influențe fantasy. Trupele și standardele acestora sunt influențate de Anglia, respectiv Franța medievală, dar mai departe de recrearea unor bătălii istorice pe harta personalizabilă, miezul jocului zace în elementele de magie, creaturile fantastice (goblini, dwarfi) și așa mai departe.

Conținut

Nici nu știu de unde să încep. În primul rând, jocul are peste 210 de figurine de plastic reprezentând 3 tipuri de infanterie și 3 tipuri de cavalerie, dintre care 58 de purtători de standard pentru a identifica tipul unității și tabăra acesteia (în principiu sunt francezii și englezii cu capul de leu, respectiv floarea de crin pe steaguri, dar pot reprezenta orice două tabere adverse care vă dau prin cap), un manual de 80 de pagini care explică pe larg și pe înțelesul tuturor regulile și o cărticică în care sunt câteva scenarii de joc.

Harta are două laturi, una pentru bătălii mici, iar alta pentru cele mari din expansion-ul Epic Battlelore. Harta e împărțită în trei secțiuni, iar unitățile componente sunt hexagoane. Personalizarea hărții se face cu ajutorul unor hexagoane care reprezintă teren înalt, râuri, păduri, locații speciale, fortificații sau chiar obiective.

Trupele primesc ordine cu ajutorul unor cărți de comandă care sunt trase la începutul turei și reînnoite pe parcurs ce se folosesc. Pe aceeași idee sunt folosite cărțile cu vrăji în jocurile avansate. Spre deosebire de bătăliile medievale, jocurile avansate se mai folosesc de piesele care reprezintă Consiliul de Război cu liderii acestora și Lore Tokens care sunt o resursă folosită la magie (un fel de mana).

Armele folosite de fiecare tip de unitate au câte un rezumat reprezentat pe o carte care indică modul în care aceasta este folosită și eficiența ei. În final, luptele se dau cu ajutorul celor 12 zaruri cu 6 fețe care au pe 3 dintre ele câte un simbol reprezentând tipul de unitate lovită, un simbol care reprezintă o lovitură bonus, unul care reprezintă Lore-ul și un steag care indică faptul că unitatea lovită se retrage.

Cum se joacă?

Set-up-ul mesei se face conform unui scenariu definit în prealabil (ori din carte ori de către jucători) cu trupele specificate și terenul așezat corespunzător. Fiecare unitate și tipul acesteia sunt indicate de standardul purtat. Există trei tipuri de unități: light, medium și heavy cu culorile verde, albastru, respectiv roșu. În plus, acestea pot fi de infanterie sau cavalerie. Tipul unităților definește modul în care acestea atacă și se mișcă. Light, evident, sunt mai mobile și mai slabe, în timp ce heavy sunt încete și eficiente. Fiecare jucător trage un număr de cărți de comenzi și primește rezumatul de la armele folosite de armata sa. Primul jucător este desemnat de scenariul jucat.

O tură de joc are mai multe faze, dintre care prima e cea de comandă, în care este jucată una din cărțile trase. Acestea pot fi comenzi sau tactici. Comenzile au de regulă o secțiune din cele trei de hartă indicată pe ele și un număr de unități care pot fi mutate. Tacticile sunt ordine mai speciale și de obicei mai specializate și versatile decât comenzile. Odată anunțată cartea, se trece la faza de ordine.

Ordinele sunt folosite în concordanță cu cartea jucată, în care jucătorul declară care din unitățile care pot fi mutate cu cartea respectivă vor face acest lucru. Apoi



Consiliul de Război

se trece la faza de mişcare în care fiecare unitate ordonată se poate mişca un număr de hexagoane permise de tipul (infanterie sau cavalerie) şi echipamentul său (light, medium sau heavy).

În faza de luptă, orice unitate care a ajuns în contact cu o unitate inamică poate ataca. Numărul de zaruri aruncate este decis de tipul unităţii, de eventualele limitări sau bonusuri de teren, de alte efecte, de arma folosită etc. După ce zarurile sunt aruncate, fiecare rezultat care indică o culoare a unităţii asaltate (roşu, verde sau albastru) înseamnă un soldat mort la inamic. Unele arme omoară şi pe simbolul de bonus strike, dublând şansa de a lovi. Celelalte două simboluri au efecte speciale. Dacă unul din zaruri arată simbolul de Lore, jucătorul care le-a aruncat ia un punct de mana. În scenariile medievale fără Lore, acest rezultat este ignorat. Un steag înseamnă că unitatea atacată trebuie să se retragă câte un hexagon pentru fiecare astfel de zar.

Dacă unitatea atacată a fost distrusă sau forţată să se retragă, atacatorii pot avansa şi, dacă sunt unităţi de cavalerie, pot ataca din nou după o „urmărire". Unele tipuri de unităţi mai puternice au abilitatea de a ignora un steag de retragere şi pot rămâne să lovească înapoi în atacator. Odată ce o unitate a fost distrusă, atacatorul primeşte steagul purtat de aceasta ca trofeu.

La finalul turei, jucătorul trage o carte nouă de comandă, aruncând-o pe cea tocmai folosită.

Might versus Magic

În scenariile medievale, lucrurile sunt foarte simple, cum au fost descrise mai sus. Dacă se trece la versiunea „avansată" şi implicit mai interesantă, lucrurile încep cu selectarea unui „consilier" sau a unui Consiliu de Război. Jucătorii convin asupra unui număr de niveluri şi îşi pot asambla un consiliu cu personaje ale căror niveluri cumulate să aibă maximul convenit. Clasele disponibile sunt Commander, Wizard, Rogue, Cleric şi Warrior, deci dacă jucătorii vor să joace un joc de nivel 10, aceste 10 niveluri se pot distribui între clase cum dorim. Dar la ce ajută?

Aici intră un nou pachet de cărţi, anume cele de „Lore" care sunt vrăji şi abilităţi speciale asociate unei clase. Acestea pot fi un bonus de moral de la un comandant, un avantaj tactic oferit de un războinic, o ambuscadă condusă de un rogue, o binecuvântare primită de la un preot sau un fireball aruncat în inamic de către un Wizard. Majoritatea vrăjilor sunt mai eficiente în mâinile unui personaj de nivel mai înalt. În plus, nivelul comandantului influenţează direct numărul de cărţi de comandă disponibile. Nu intru în detalii privind varietatea efectelor (care sunt foarte multe), dar vă dau doar câteva exemple (mai mult sau mai puţin intuitive): Fireball, întreruperea unei vrăji inamice, mărirea numărului de zaruri care sunt folosite într-un atac sau limitarea acestuia, teleportarea trupelor pe câmpul de luptă, săgeţi magice et cetera, et cetera.

Acum să trecem la anatomia şi regulile unei cărţi de Lore. În primul rând, o carte are un cost care trebuie plătit din mana disponibilă. În al doilea rând, detaliile şi limitările jucării acesteia sunt tipărite pe carte. Unele se pot juca oricând, altele doar în anumite momente sau faze: în locul cărţii de comandă, după un atac, în răspuns la o carte inamică etc. Efectele, după cum am spus, sunt variate şi de multe ori implică aruncarea unui număr de zaruri per nivelul personajului care o castează.

Dacă tot vorbeam de personajul care castează, menţionez că fiecare vrajă este specifică unei clase şi este mult mai eficientă dacă avem un membru al acelei clase în consiliu. Nivelul acestuia este cel folosit la evaluarea eficienţei. Dacă, de exemplu, vrem să folosim o vrajă de wizard şi nu avem niciun wizard în consiliu, vraja va fi considerată ca fiind castată de un Wizard de nivel 1, adică la eficienţă minimă.

Cărţile de lore pot fi folosite doar o dată pe tură şi sunt aruncate după aceasta. La finalul turei, jucătorul are alegerea de a lua 2 mana, de a lua 1 mana şi o carte de Lore sau de a trage 2 cărţi de Lore şi de a păstra una.


O bătălie pe cale să înceapă

Cum se câştigă?

Simplu: Fiecare scenariu are o condiţie de victorie. De cele mai multe ori, aceasta este colecţionarea unui anumit număr de steaguri inamice, dar poate fi şi capturarea unui obiectiv, anihilarea totală a inamicului sau chiar condiţii speciale definite de scenariu sau chiar de jucători. Da, în caz că vă plictisiţi de scenariile oferite, puteţi să vi le faceţi pe ale voastre proprii sau să cumpăraţi şi unul din multele expansion-uri pe care chiar nu mai am loc să le enumăr aici.

Battlelore e un joc simplu, dar în acelaşi timp complex, uşor de pregătit, un joc ia maxim o oră şi e diferit de fiecare dată, mai ales dacă-l jucaţi la potenţial maxim. Singurul defect e că originalul suportă doar doi jucători. Dar din nou... pentru asta există expansion-uri.

■ **Paul Policarp**

Distribuitor: Fantasy Flight Games
On-line: www.battlelore.com


Un batalion de Goblini fricoşi



2 vorbe şi-am încheiat

GEN RPG ca la mama acasă **PRODUCĂTOR** BioWare **DISTRIBUITOR** Electronic Arts **LANSARE** toamna 2009 **ON-LINE** www.dragonage.bioware.com

BioWare, mama jocurilor Neverwinter Nights, Star Wars: Knights of the Old Republic, Jade Empire şi Mass Effect este însărcinată în luna a opta cu, ce promite a fi, urmaşul spiritual al fiului ei mai mare şi probabil ce-l mai iubit dintre toţi, Baldur's Gate.

ATÂT!!! Nu văd ce aş mai putea adăuga, ne vedem la coadă, la lansare.

Mint şi sper să scap

Sunt multe de spus de fapt, dar mă mint eu frumos cum că preview-ul ăsta e simplu. Chiar dacă am jucat majoritatea titlurilor amintite mai sus şi chiar m-am închinat în faţa unora, amintirile mele nu se pot compara cu cunoştinţele fanilor acestor jocuri grandioase. Mă simt parcă obligat să scot din mânecă un preview demn de ele dar şi presat, când mă gândesc că tot ce voi spune va fi scanat de profesionalismul gamerului pasionat şi neiertător. Purced, păşind atent printre canoane şi legende, dar nu înainte de a-mi atârna de gât Talismanul Vieţii (+3 şanse vs. moarte) şi pe umeri Pelerina lui Drow Piwafwi (+75% la abilitatea de a rămâne nevăzut în umbre, +75% pentru mişcare silenţioasă, +6 şanse vs. suflu).

Acum, de ce doar un urmaş spiritual şi nu unul cu acte în regulă, întrebaţi? Pentru că povestea licenţei D&D, cea care le dădea dreptul celor de la Interplay, vechii angajatorii ai lui Bioware, să folosească universul Forgotten Realms, nu poate fi decât fabuloasă la rândul ei. Drepturile asupra licenţei au fost pierdute în favoarea lui Atari, care a fost cumpărat cu tot cu licenţă de Hasbro, cumpărat şi el într-un final de Infogrames. O colaborare între cele 2 companii (Infogrames şi Bioware) nu părea deloc imposibilă, mai ales dacă ne gândim că Neverwinter Nights 2 a fost făcut de Obsidian (foştii Black Isle Studios, oameni care au pus şi ei demult osul la proiectul Baldur's Gate) cu banii Infogrames, dar şi cu ajutorul celor de la Bioware şi al mai noului lor motor, Electron, dar din păcate, în momentul în care Bioware s-a decis să continue saga Porţii (sau doar să pună de un

alt RPG fantasy) aceasta era deja în faceri, iar Infogrames probabil nu a dorit să-şi concureze propriul produs. Încăpăţânaţi de fel, nu au renunţat însă şi au decis să-şi creeze un univers numai al lor, la fel de complex şi interesant, zic ei, precum cel al „Împărăţiilor Uitate".

De ce Origins, mai întrebaţi, după ce ani buni s-a numit doar Dragon Age? Pentru că minţile luminate ale „Naturalilor" au decis că sfârşiturile multiple ale jocurilor actuale sunt depăşite şi insuficiente şi e cazul ca debutul multiplu, atât ca locaţie cât şi ca istorie a personajului ales, să-şi facă apariţia. Deşi nu e un lucru nemaivăzut, în cazul de faţă producătorii spun că această opţiune, împreună cu alte alegeri pe care le vom face în primele ore de joc, ne vor defini ca şi caracter şi ne vor trasa viitorul. Protagoniştii poveştii, inclusiv cei care ne însoţesc, vor reacţiona diferit în funcţie de locul în care ne aflăm sau în urma acţiunilor, a originii şi chiar a faimei pe care o avem: cu respect, de exemplu, în oraş, dacă alegem viaţa de aristocrat, sau xenofobic, dacă preferăm calea elfului rebel. Discuţiile vor evolua şi se vor dezvolta în consecinţă, la fel cum o vor face şi questurile.


Eat my shorts, X-men!


Gâlceavă în peşteră


StarGate?

Bioware a făurit şase astfel de eroi, fiecare cu trecutul şi personalitatea sa: putem, pe de-o parte, lupta împotriva corupţiei sau putem face parte din ea, ca prinţ al Dwarfilor, nădăjduind în acelaşi timp la tronul cetăţii Orzammar, aşa cum la fel de bine, am putea încerca să supravieţuim rigorilor şcolii de magie dar şi propriilor noastre puteri, care funcţionează ca un adevărat magnet pentru monştrii lumii de apoi.

Imagine sau imaginaţie?

Universul creionat de producători, aşa cum se simte chiar şi din descrierea sumară a punctelor de plecare de mai sus, se doreşte a fi unul puternic, matur, cult, departe de basmele frumoase cu care am crescut. Elfi trăiesc în sclavie, asupriţi de oameni, sau hăituiţi prin păduri, Dwarfi s-au retras în mine, în urma ultimului atac al Hoardelor Întunericului care le-au distrus oraşele şi rutele comerciale, în timp ce la curte, regele oamenilor se pregăteşte pentru o nouă invazie şi încearcă în acelaşi timp să supravieţuiască trădătorilor şi nobilimii corupte. S-a investit mult pentru a susţine şi pentru a da credibilitate mediului în care ne vom desfăşura, s-au creat legende despre legende, limbaje antice neinteligibile dar veridice, chiar şi faună, care câteodată o să aibă un rol activ în desfăşurarea questurilor. Au muncit ani (5. Să ne trăiţi!), dar oare e de ajuns? Oare e suficient ce-au făcut pentru a egala atmosfera degajată de titlurile vechi?

Din păcate, din ce-am putut vedea în filmuleţele care prezintă porţiuni din gameplay-ul jocului răspunsul este tot „Nu". Restricţiile impuse de tehnologie (CUM?!) încă îi trişează. 3d-ul actual, incredibil, pare în continuare o armă cu calibru mic când este comparat cu descrierea, arma cu care luptau pe timpul generaţiei 2d pentru a ne cuceri sufletul. Îmi aduc aminte şi acum cum în Arcanum, de exemplu, mă plimbam fascinat pe planşele lucrate măiestru şi cum imaginaţia îmi zburda la fiecare descriere expusă de avatar. Trecerea în 3d somează producătorului să reproducă vizual ce şi-a imaginat, iar acesta nu are pur şi simplu încă uneltele şi resursele pentru a o face cu acelaşi impact. Vizualul este din păcate mult mai bine ancorat în concret şi orice neregulă, orice gest nenatural, orice scăpare grafică va rupe puţin din imersiune. În cazul de faţă producătorii par destul de departe de exuberanţa arhitecturală a planşelor de demult şi la ani lumină de emularea prin motion-capture, dialog corporal şi mimică a ceea ce altădată îţi descriau. Chiar dacă, să zicem, vor ajunge acolo, tot nu va fi acelaşi lucru, pentru că una este să-ţi imaginezi (fiecare-n felul lui) un tablou fantastic găsit şi descris în Galeria de Artă şi Curiozităţi a Planescape-ului şi alta e ca cineva să ţi-l propună vizual, oricât de artistic ar fi el realizat.

Poate şi din acest motiv jocul seamănă mai repede



cu Dungeon Siege, când camera este retrasă şi adoptăm o vedere mai tactică, sau cu Oblivion, când perspectiva este stil 3rd person, decât cu Baldur's Gate, iar ăsta este un motiv suficient de mare pentru a supăra pe mulţi, dar şi de bucurie pentru noii veniţi.

Amu-s grasă şi schiloadă...

Bioware pare că înţelege foarte bine limitările tehnologiei contemporane şi şi-a impus, spre bucuria mea, câteva limite atât de încântătoare încât îmi vine să le scriu cu liniuţă. În primul rând, jocul a fost dezvoltat exclusiv pentru PC şi doar în urma ameninţărilor, presupun, din partea EA (da EA a cumpărat tot) au cedat şi s-au apucat să facă şi portarea pe console (X360 şi PS3). Asta înseamnă un control polivalent şi complet care ne va permite (sper, cred) o manipulare eficientă şi inteligentă a party-ului din dotare. Mai înseamnă (sper, cred) şi un inventory multilateral dezvoltat dar şi interacţiune complexă cu mediul înconjurător. Avem, Nu multiplayer, adică toată atenţia producătorului focusată pe poveste şi un level design conceput doar pentru asta. Avem party din maxim patru personaje (faţă de 6 in BG2) alegere foarte importantă din punct de vedere psihologic dar şi tactic, şi un lucru care ne va „afecta" şi ne va face să ne gândim de două ori înainte de a aduce sau a de a renunţa la cineva din echipă, cu atât mai mult cu cât între personaje se poate forma sau va exista deja o prietenie sau o legătura stabilă. Toate aceste lucruri sunt promise şi subliniate ca posibile, de către producătorul care, chiar a plusat, aruncând pe masă o istorie personală pentru fiecare caracter recrutabil în parte. Prevăd trădări şi răsturnări de situaţie, sacrificii şi cavalerism de mi-e mai mare dragul.



Sistemul de luptă va adopta deja clasica reţetă „real time fight" cu posibilitatea de a pune pauză în orice moment, lucru care dezvoltă o abordare tactică dar şi un gameplay antrenant.

Eroul nostru, prin comparaţie cu toţi ceilalţi, nu va avea vocea preînregistrată iar liniile de dialog vor fi doar scrise pentru a nu obtura din posibilităţile şi variabilitatea comunicării. Sincer, aici producătorii paremi-se că se contrazic, dar vreau să-i cred pe cuvânt, aşa că nu voi dezbate decizia luată cum că doar personajul principal ar trebui să fie mut.

Nici cu grafica nu au exagerat pentru că nu pare că au căutat acea realitate paralelă ideală. Ba chiar pot spune că au optat pentru o realitate căcăcioasă asemănătoare cu cea a jocurilor Gothic, o alegere, dacă mă-ntrebaţi pe mine, inspirată, care sugerează că accentul va fi pus pe atmosferă, nu pe reproducerea unei lumi perfecte.

La sfârşit în cleştele clişeelor.

Cunoaşteţi sentimentul acela de lehamite care vă face greaţă când vă gândiţi la o mâncare de la care vi s-a aplecat? Acelaşi sentiment am început să-l am de fiecare dată când văd orice îmi aduce aminte de The Lord of The Rings. Deja toate secvenţele acestui film au fost mulse până au devenit clişee penibile. Nu mai pot cu bătăliile astea epice, nesfârşite şi repetitive, cu monştrii cât casa sau cu eroii de neatins şi arcaşii frumoşi. Adică exact ce-mi arată unul din filmuleţele de prezentare ale jocului. Vreau înapoi acea mirare, acea minunare în faţa epicului, al necunoscutului pe care le simţeam în Baldur's Gate 2 and co., acea frică şi încântare pe care o încercam la fiecare pas. Nu mai vreau lupte generice pe câmpii, văi sau munţi, vreau fantasy cu adevărat, inteligent şi incredibil şi sper ca DA:O să fie destul de puternic şi deosebit pentru a putea furniza aceste lucruri.

În încheiere, ca o tradiţie deja, ar trebui să potrivesc câteva propoziţii de genul: şi poate vom avea vrăji radiale care vor răni inclusiv membri party-ului dacă nu suntem atenţi, sau artefacte puternice făurite de fierarul local prin îmbinarea obiectelor mai speciale, poate va trebui să ne confecţionăm sau să cumpărăm săgeţi otrăvite pentru a omorî trolul de sub pod şi poate npc-urile vor realiza când ne pregătim să-i atacăm şi de data asta vor contraataca surprinzător, sau poate că nu. Dar ştiţi ceva? De data asta avem toate şansele, să da.

■ ncv

Wolfenstein

GEN First Person Shooter | PRODUCĂTOR Raven Software | DISTRIBUITOR id Software | LANSARE vara 2009 | ON-LINE www.wolfenstein.com

Sau re-reîntoarcerea în castelul cu acelaşi nume

O să încep prin a-i ruga pe cei care nu au jucat originalul Wolfenstein 3D să închidă revista, să pună semn de carte sau ceva, să download-eze un DOS Box sau orice emulator şi să-l joace pentru că nu te poţi numi gamer până nu l-ai omorât pe Hitler în timp ce era îmbrăcat într-un exoschelet metalic înarmat cu două mitraliere. În plus, ca un bonus, vechiul Wolf 3D, cum îl avea toată lumea instalat pe 4x86 acum mulţi ani, a fost pionierul genului FPS şi pentru mulţi oameni între 20 şi 25 de ani unul din primele jocuri pe care au pus mâna, laolaltă cu Prince of Persia. Era o veritabilă plăcere să împuşti soldaţi nazişti şi să le priveşti sprite-urile pixelate cum cad tot timpul în aceeaşi poziţie pe spate într-un mediu pseudo-3D pentru că era cu o pseudo-dimensiune mai mult decât ceea ce cunoşteam noi până atunci.

Creatorii erau id Software, care după acest experiment reuşit s-au avântat mai departe să creeze alte succese în domeniul FPS, cum au fost seriile Doom şi Quake (primul joc complet 3D). La 10 ani după Wolf 3D, id lansează sequel-ul Return to Castle Wolfenstein, care se bucură de un succes la fel de răsunător ca şi orice alt joc de-al lor, iar peste câteva luni ni se promite al treilea joc din serie, denumit simplu Wolfenstein.



Uber, baby!

Piatra Lup?

Nu mă pricep foarte bine la limba germană, dar cred că asta înseamnă sau ceva asemănător. Acum unii dintre voi poate-şi amintesc că am un oarecare sentiment de lehamite referitor la tematica „Hai să omorâm nazişti în al Doilea Război Mondial!" prezentă mult prea des în jocuri. Puţinele excepţii sunt Commandos, Call of Duty, Company of Heroes şi cam orice joc în care respectivii nazişti se joacă cu ocultul şi alte maleficianisme pentru a domina lumea. E un kitsch genial inspirat foarte puţin din evenimente reale care de multe ori reuşeşte printr-o premisă ridicolă să creeze o poveste interesantă. Dau aici ca exemple doar câteva jocuri: Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Bloodrayne sau vechiul Return to Castle Wolfenstein.

În Wolfenstein, nebunaticul de Himmler încearcă să descopere un artefact numit Black Sun şi cu acest soare negru să domine lumea. Sau să i-o ofere lui Hitler ca un aghiotant bun ce e. Yeah, right. Eu pariez pe ambiţie. Cine să-l poată opri decât un reprezentant al celei mai nobile rase de pe Pământ? Mai frumos ca elfii, mai curajos ca dwarfii, mai inteligent ca Oamenii Bufniţă de pe Kor'Danoth, doamnelor şi domnilor, Americanul William „B.J." Blazkowicz! Doar el cu un nume uşor polonez şi o poreclă cel puţin sugestivă poate să învingă Răul Suprem.



Nazişti în defensivă

Pentru cei care nu cunosc (încă nu aţi plecat să jucaţi Wolfenstein 3D?), B.J. E protagonistul primelor două jocuri din serie şi e un fel de Rambo de care nu ai voie să faci mişto pentru că l-a omorât pe Hitler în timp ce acesta purta un exoschelet robotic şi nu se poate exprima în cuvinte cât de tare e chestia asta. Fiind ocupaţi cu alte proiecte, id Software au predat o bucată bună din ştafetă celor de la Raven Software, alţi giganţi ai shooter-elor din Epoca de Aur, responsabili pentru Heretic, Hexen, Soldier of Fortune, Jedi Outcast şi Quake 4. Acum, lista aceasta e predominant formată din jocuri cu o cantitate mai măricică de elemente fantastice. Dar să vedeţi cum au influenţat acestea jocul...


Seamănă cu Popeye


„Aprinde un pic lumina verde..."


„Mersi"

Castelul Lupilor?

Cred că stein-ul acela e mai figurativ şi asta vrea să însemne de fapt. Ar avea ceva mai multă logică. Acum referitor la joc... e un shooter clasic. Ai armele deja consacrate caracteristice epocii, iar modul de joc e „ascunde-te după cutii, trage, ascunde-te la loc, caută medpackul etc." până moare totul. Inamicii sunt şi ei mai cunoscuţi de felul lor, daaaaaaar, se pare că avem aici o mică influenţă MMORPG-istică la nivel de clase/roluri în party. Avem un Human Fighter reprezentat de soldaţii SS, avem Asasini la DPS, avem infanteria grea pe post de Tanc, avem soldaţi cu arme grele în locul magilor axaţi pe magie destructivă, Scribi pe post de bufferi şi încă nişte soldăţei care s-au jucat cu artefactul şi au devenit monstruozităţi ale naturii.

Dar staţi! Asta nu e nici pe departe totul. În loc să distrugem sau să recuperăm artefactul pur şi simplu, noi, fiind mai şmecheri din fire (mai şmecheri, desigur, ca Oamenii Bufniţă de pe Kor'Danoth), ne vom putea folosi de puterea acestuia, primind acces într-o lume paralelă numită simplu Vălul. Acest Văl nu e o reflecţie fidelă a lumii reale, nici una cu totul diferită, ci e mai degrabă un filtru (atât la propriu, cât şi la figurat) care îi alterează lui B.J. Percepţia, făcându-l să observe într-o lumină verzuie lumea înconjurătoare cu anumite elemente care nouă, oamenilor obişnuiţi, ne sunt invizibile. Pereţi distorsionaţi, elemente de decor diferite, creaturi indigene Vălului et cetera. Inamicii, însă, vor fi la fel de conştienţi de prezenţa noastră ca şi înainte.

Aparent, Raziel va avea abilitatea de a alterna în voie între cele două lumi şi astfel... ce? Am zis Raziel? Scuze, mă refeream la B.J. Habar nu am ce mi-a venit.


Şi acum voi face această monedă să dispară!

Soul Reaver 3: The Third Reich

Nu cred că mă poate învinui cineva pentru că insinuez existența unei asemănări între Soul Reaver și Wolfenstein la nivelul unei lumi alternative care este, ca și lumea reală, văzută printr-un filtru și are o tematică cromatică predominant verde.

În plus, se pare că navigarea între cele două lumi va fi vitală pentru rezolvarea unor puzzle-uri și învingerea unor boși. În timp ce se aventurează prin Văl, B.J. va avea acces la niște puteri speciale care îl vor costa, culmea, mana și îl vor ajuta în luptă (dar nu numai), oferindu-i avantaje tactice. Cel mai bun exemplu este puterea cu care vom putea să ne deplasăm rapid (sau să încetinim lumea din jurul nostru), folosind-o efectiv ca un bullet-time pentru a rezolva puzzle-uri sau pentru a învinge un inamic mai puternic.

Animalele indigene ale Vălului sunt niște chestii șerpuitoare care sunt în mod normal neutre față de noi până când îndrăznim să le deranjăm și devin ostile. Se aude că mor repede de la câteva gloanțe și au o moarte oarecum... explozivă. Văd potențial. Să ridice repede mâna cui nu-i place să tragă în butoaiele de combustibil de lângă inamici în loc de inamicul propriu-zis. Nimeni? Mă gândeam.

Energia o vom putea dobândi la loc prin intermediul unor fântâni mistice în care vom putea să ne bălăcim până ne simțim din nou puternici din punct de vedere spiritual. Acum nu știu exact cât de frecvente vor fi aceste fântâni, dacă această energie va fi folosită ca și cost la schimbarea lumilor, câte și exact ce puteri vom avea la dispoziție și nici măcar exact care este povestea jocului. Se știe doar că va avea loc într-un oraș fictiv, aparent vom avea o oarecare libertate de mișcare, posibilitatea de a interacționa non-violent cu un număr de facțiuni (în stil STALKER). Despre multiplayer din nou nu se știu prea multe, dar luând în calcul anteriorul Enemy Territory, se poate presupune că va fi la înălțime.

Nici pe partea tehnică nu se pot spune foarte multe. Engine-ul folosit va fi idTech 4, engine-ul Doom 3, dar în variantă mult mai modificată, iar jocul va apărea în vara lui 2009 pe PC, X-Box 360, PlayStation 3 și după cum ne-au obișnuit deja cei de la id Software, chiar și pe Linux. Hai că nu mai e mult...

■ **Paul Policarp**



Scrum...



Scrum...



Am zis SCRUUUUUM!

1 2 3 4 5

SS Paranormal Commander
#1 -Standard SS Uniform. Added collar element?
#2 -Greatcoat, with high and standard collar
also note the hooded element under the cap.
#3 -Chaplains frock, high collar
#4 -SS uniform, with added leather collar/long gloves.
Note the way the coat closes.



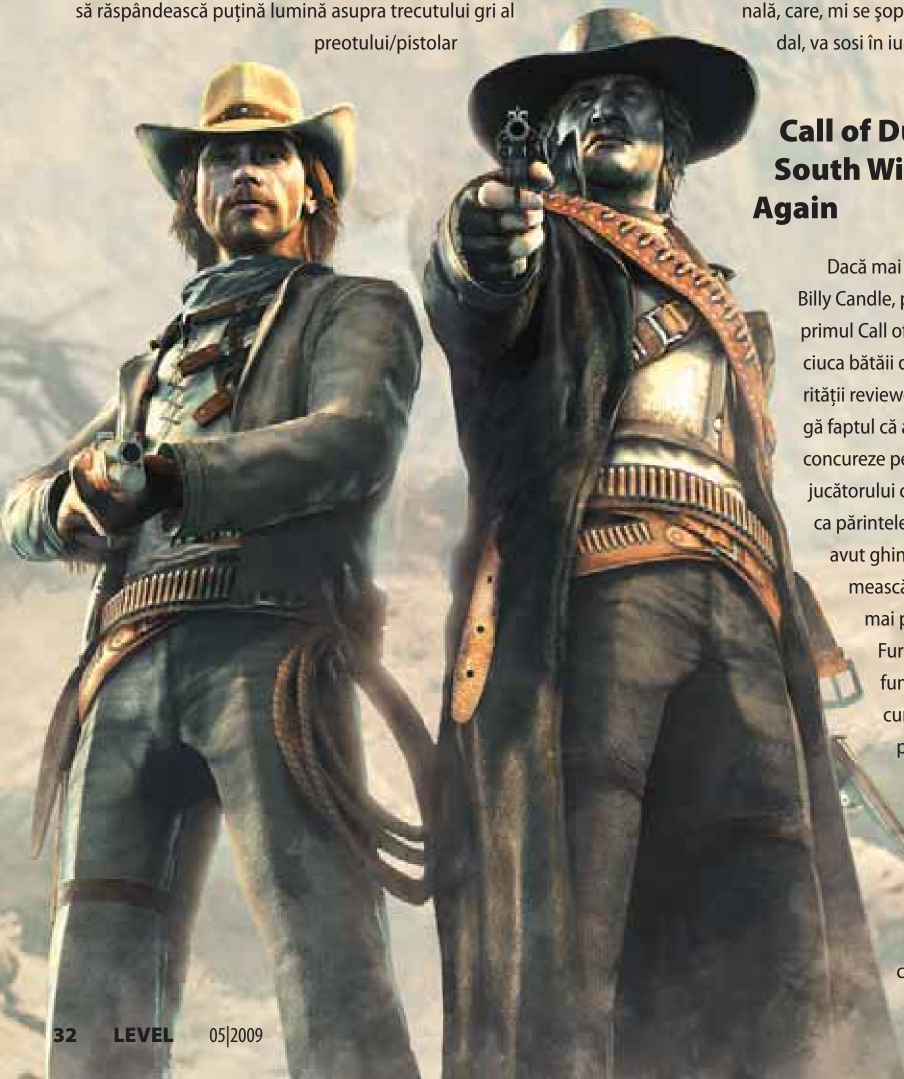
SS Paranormal
Type:
Artist:
Date: 05/09/06

CALL OF JUAREZ BOUND IN BLOOD

Back in Black

GEN FPS | PRODUCĂTOR Techland | DISTRIBUITOR Ubisoft | LANSARE iulie 2009 | ON-LINE www.callofjuarez.com

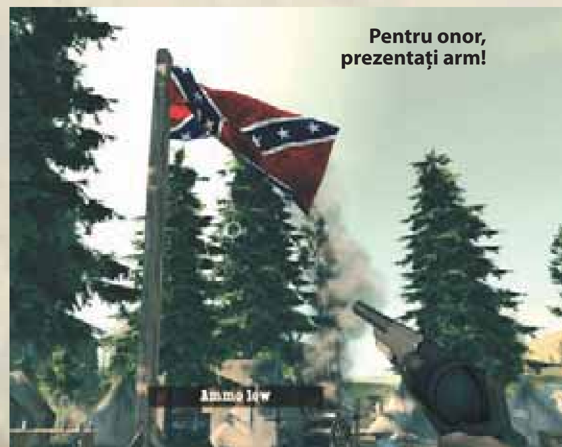
Sunt convins că deja l-aţi uitat pe sărmanul Billy, dar mai mult ca sigur că nu o dată v-aţi întrebat ce învârtea Părintele Ray înainte ca Dumnezeu să-i călăuzească vorbele de duh către urechile dreptcredincioşilor şi gloanţele de plumb spre frunţile asudate şi îngreunate de păcat ale nelegiuiţilor. Polonezii de la Techland, susţinuţi financiar şi moral de Ubisoft, distribuitorul legal şi legiuit al lui Call of Juarez, s-au hotărât să răspândească puţină lumină asupra trecutului gri al preotului/pistolar şi sunt pe cale să lanseze Call of Juarez: Bound in Blood, o frumuseţe de prequel al shooter-ului care mi-a redeschis apetitul pentru Vestul Sălbatic. Nu mică mi-a fost bucuria când, pe nepusă masă, m-am trezit în faţa unei versiuni beta (mulţumim, Ubisoft). Deşi am o bănuială că pe DVD-ul respectiv se odihneşte tot jocul, printr-un efort uriaş de voinţă, am jucat doar primele două capitole. Pentru restul voi aştepta versiunea finală, care, mi se şopteşte din fundal, va sosi în iulie.



Call of Duty: The South Will Rise Again

Dacă mai ţineţi minte, Billy Candle, puşlamaua din primul Call of Juarez, a fost ciuca bătăii de joc a majorităţii reviewer-ilor. Pe lângă faptul că a trebuit să concureze pentru simpatia jucătorului cu un „badass" ca părintele Ray, Billy a avut ghinionul să primească sarcinile cele mai plictisitoare. Furişatul (care nu funcţiona chiar cum trebuia) şi partea de platforming la persoana întâi (bântuită şi ea de bug-uri) te cam îndepărtau de Billy şi te făceau să aştepţi capitolaşele cu părintele Ray ca pe a doua venire. În plus, partea introductivă a lui Call of Juarez a însemnat un sfert de oră de căscat ochii la copăcei, biciuit lupi, tupilat prin tufişuri, alergătură şi alte trebuşoare suspecte cu care nu e chiar recomandat să începi un western. O fi bine pentru poveste, peisagiile Vestului Sălbatic trebuie admirate în tăcere, probabil jucătorul are nevoie de o perioadă de acomodare, nu zic nu, dar ... nici măcar un glonte?

Spre bucuria dependenţilor de adrenalină, Bound in Blood joacă cu cărţile pe faţă. America? Checked! 1864? Checked. Război civil? Checked! Marş în tranşee, putorilor. Şi nu în orice tranşee, ci în tranşeele Sudului cu



Pentru onor, prezentaţi arm!

aproximativ un an înainte de încheierea Războiului de Secesiune. Primul capitol din Bound in Blood contrastează puternic cu plimbărica din Call of Juarez şi, având în vedere intensitatea şi viteza cu care se desfăşoară ostilităţile, precum şi numărul de cadavre pe centimetru pătrat, aduce destul de mult cu un Call of Duty plasat în perioada războiului civil american. Cu fraţii McCall în rolurile principale, of course. Şi ce poate fi mai frumos decât un Call of Duty cu cowboy? Probabil un Call of Booty, dar deja abuzez de sărmanii piraţi. În fine, preţ de

Ray nebunul trage cu tunul

un capitol întreg (din cele cincisprezece promise de polonezii de la Techland), am mişunat ca o satană prin tranşee, am eliminat trăgători de elită îmbrăcaţi în albastrul Uniunii, am ţinut piept hoardelor de yankei şi, la final, ca un bonus binemeritat că nu mi-am pierdut cumpătul în haosul din tranşee, producătorii m-au lăsat să arunc un pod în aer şi, mulţumescu-ţi ţie Doamne, mi-au dat o mitralieră Gatling şi un tun pe mână. Să nu credeţi că n-am observat de unde s-au inspirat polonezii. Yup, ACEL capitol din viaţa lui Blondie.

Tot în umbra răcoroasă a tranşeelor, mi-au fost prezentate câteva din noile mecanici de joc introduse de Bound in Blood, mai exact, sistemul de cover (durează puţin până vă obişnuiţi cu el, dar după aceea nu veţi putea trăi fără el, la propriu) şi unul dintre noile moduri de tragere. În primul Call of Juarez, exista un singur Concentration Mode. Unul şi bun. Bound in Blood împinge lucrurile mai departe şi ne oferă câte unul pe cap de personaj. Adică două şi bune. Posibil să existe şi altele, voi şti sigur când voi avea versiunea de review în mână.

Când vine vorba de „măcel-viteză", Ray preferă să-şi folosească ambele revolvere. Acţiunea se opreşte în loc pentru câteva secunde, „marcăm" victimele şi, când suntem mulţumiţi de alegere sau expiră timpul,

Hell yeah!

Ray îi culcă pe nefericiţi la pământ cu o viteză uluitoare. E foarte impresionat să vezi cum cinci indivizi sunt culcaţi la pământ în mai puţin de două secunde. Thomas preferă altă abordare. Jocul intră în slow-motion, iar ţinta este selectată automat. Un clic, o zvâcnire de mouse, un cadavru, crosshair-ul se mută pe următorul ghinionist. Repetăm procedeul până când ne expiră timpul. Sau până când toţi ticăloşii sunt la pământ, dacă sunteţi un al doilea Doc Holliday. Din păcate, n-am apucat să văd cum funcţionează duelurile.

Capitolaşul se încheie brusc, cu un act de răzvrătire al fraţilor dinamită. Băieţii McCall, îngrijoraţi că bojdeuca natală s-ar putea să fie călcată de yankei, dezertează. Colonelul Barnaby, personajul negativ al feeriei cu pistolari, bagă gradul la înaintare dar se linişteşte destul de repede când i se reaminteşte că două Colt-uri încărcate bat trei steluţe. Ca fapt divers, vocea din cutscene-uri aparţine celui de-al treilea frate McCall, un tinerel care a


E vremea secerişului

renunţat la haina preoţească pentru a avea grijă de ce-a mai rămas din familie. Mai mult ca sigur că i se va întâmpla ceva nasol, altfel nu mi-l închipui pe acest Ray devenind ACEL Ray.

Frăţia Pistolului

E bine că Billy a dispărut, e şi mai bine că „înlocuitorul său", Thomas McCall, e un pistolar cu oo de oţel nu


Aşa se naşte antagonistul...

un băieţel cu un bici bleg, dar cel mai bine e că, în majoritatea misiunilor, ni se oferă ocazia să ne alegem personajul. O bilă albă şi ne întoarcem la Thomas. Al doilea capitol l-am jucat din perspectiva lui Thomas şi am fost mai mult decât mulţumit de ce-am văzut. Thomas e un tip atletic, puţin mai firav decât tovarăşul Ray, preferă să-şi înfrunte inamicii de la depărtare, dar când se ajunge la vărsare de sânge, ştie ce-are de făcut. Cu alte cuvinte, avem de-a face cu un fel de Billy cu mai multă vână şi cu un pronunţat (poate prea pronunţat) accent sudist. Partea de platforming n-a dispărut complet (preţ de vreo cinci minute l-am plimbat pe Thomas pe acoperişuri în căutarea aurului şutit de yankei), însă este contrabalansată de o doză puternică de acţiune „Thomas McCall style". Frumos.

Printre altele, am asistat la primele acţiuni cooperative (şi cooperativiste) ale fraţilor McCall. Interesante şi ele, păcat că versiunea finală nu va include şi un mod cooperativ (storyline-ul îi va despărţi la un moment dat pe cei doi zbanghii).

Voice acting-ul (ce am reuşit să aud, fiind vorba probabil de o versiune beta, sunetul avea prostul obicei să dispară tocmai când mi-era vocea lui Ray mai dragă) mai mult decât decent, coloana sonoră tipică western-urilor italiene, precum şi glăscioarele subţirele ale armelor m-au mulţumit pe deplin. Urechile mele le mulţumesc indivizilor care s-au ocupat de sonorizare.

The Call of Call of Juarez

Singura chestiune care aproape că mi-a „stricat fengşuiul" a fost faptul că sănătatea se regenerează. Nu e prea plăcut să cauţi ca disperatul sticluţe de whiskey pentru că ai uitat să-ţi încarci pistolul înainte să te repezi ca orbetele în mijlocul duşmanilor, dar greşelile trebuie să se plătească, altfel nu înveţi nimic. Chiar dacă inamicii sunt mai mulţi, „ascunzişurile" unde poţi aştepta să ţi se regenereze sănătatea sunt şi mai multe, ceea ce în majoritatea cazurilor elimină nevoia unui plan bine pus la punct şi încurajează comportamentul auto-distructiv de tip „Rambo 2".

„Bătrânul" Call of Juarez a fost o experienţă deosebit de plăcută şi unul dintre cele mai bune shootere western din ultimul deceniu (nu că ar fi apărut prea multe, dar totuşi...). Bound in Blood dă semne că a îmbunătăţit serios formula (mai ales pentru gaşca de copilaşi ahtiaţi după console, dar asta e, n-a zis nimeni că va fi uşor). Arată bestial, din când în când îţi dă timp să-ţi tragi sufletul şi să admiri peisajul fără să recurgă la şmecherii ieftine (da Billy, la tine mă refer!) şi, când vine vorba de acţiune, nu umblă cu jumătăţi de măsură. Ascultaţi-mă pe mine: shooter-ul western se va ridica din nou! În iulie!

■ cioLAN



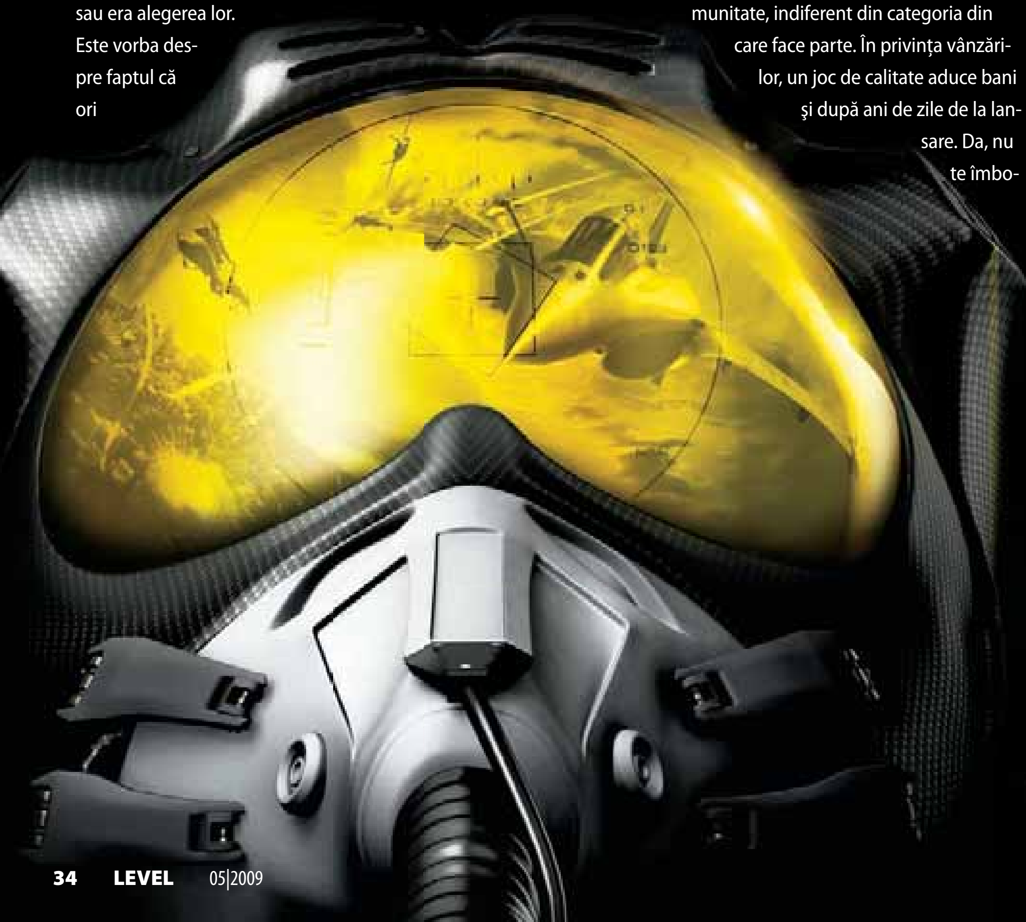
Tom Clancy's H.A.W.X.

… sau H.O.A.X.?!

Una dintre cele mai neglijate categorii de jocuri în ultimii doi ani este reprezentată de simulatoarele de zbor. Şi e oarecum normal, pentru că numărul celor interesaţi de astfel de jocuri s-a redus simţitor, deoarece am fost educaţi să fim atraşi de alt gen de jocuri. Mai mult decât atât, sunt jucătorii din generaţiile foarte tinere care nici măcar nu ştiu că există astfel de jocuri, pentru că nu au avut cum să intre în contact cu producţiile recente din această categorie (adică cele de 2-3 ani vechime). Şi se ştie că toată lumea e de acord că cele mai aspre simulatoare de zbor din ultimii 5 ani pentru gameri (nu piloţi) sunt Microsoft Flight Simulator şi seria IL2. În rest… compromisuri, arcade-uri şi cât mai pentru console posibil.

Hard vs. Soft

Am urmărit evoluţia lui HAWX pentru multă vreme. În preview-ul pe care l-am scris exact acum un an îmi exprimam temerile în ceea ce priveşte atitudinea pe care producătorii noştri de la Bucureşti o aveau şi nu sunt convins dacă exprima politica impusă de sediul central sau era alegerea lor. Este vorba despre faptul că ori de câte ori aduceam în discuţie cuvântul simulator, parcă puneam sare pe rană şi mi se explica faptul că nu e cazul şi că nu merită. Din punct de vedere financiar, sunt perfect de acord. Însă mai există şi problema imaginii, a reputaţiei, care se pare că în ultima vreme nu prea mai are aşa de multă importanţă decât la companiile care au început să se trezească şi să observe că se prefigurează o nouă eră. Adică să ne gândim cu ce fel de joc a câştigat Ubisoft România reputaţia de studio serios de jocuri - Silent Hunter - care e simulator şi care înseamnă ceva pentru istora jocurilor. De-aia nu înţeleg de ce trebuie să facă praf ceea ce au câştigat, lansându-se în proiecte care sunt uitate în trei luni de lansare. Revenind la povestea hard-core vs. casual, totul e relativ. În opinia mea de idealist, înainte de absolut orice, cel mai important lucru este calitatea unui joc. Nu tipul de jucători căruia se adresează, nu sumele de bani pe care le va aduce şi nici sumele de bani investite. Scopul oricărui studio ar trebui să fie acela de a face un joc cât mai de calitate posibil. Nu o să intru în definiţia calităţii, pentru că e fapt dovedit că întotdeauna un joc bun a fost primit foarte bine de comunitate, indiferent din categoria din care face parte. În privinţa vânzărilor, un joc de calitate aduce bani şi după ani de zile de la lansare. Da, nu te îmbogăţeşte peste noapte, dar îţi dă de mâncare când ai nevoie. Aşadar pică argumentul că HAWX se vrea un joc pentru jucătorii casual. La fel şi cel că nu aş fi suficient de capabil să judec un joc casual pentru că eu sunt un gamer hard-core. Calitatea e constantă general-valabilă şi nu depinde de opiniile personale. Nu poţi spune că Mozart a fost un compozitor de trei lei pentru că nu-ţi place sau nu-i înţelegi muzica. La fel, nu poţi spune că Madonna cântă prost, deşi nu-ţi place pentru că eşti roacker sau preferi muzica de cameră.



Mama patriotismului

Dacă ar fi să-i citez pe cei de Ubi, HAWX nu este simulator. Este un joc casual, de consolă, optimizat pentru controler-ul de consolă. Jocul nu s-a vrut a fi simulare, ci s-a vrut a fi spectaculos. Extrem de spectaculos. Şi a fost nevoie de sacrificii. În primul rând a fost sacrificat publicul european, pentru că povestea este de un patriotism american toxic, care nu ştiu exact dacă mai are până la urmă vreun efect asupra cuiva. Mai exact, tu, Pilotul, părăseşti armata americană pentru a fi racolat de către o forţă armată privată, o companie militară care lucrează pentru cine plăteşte mai mult. Într-un final însă, şi asta e spoiler, vei lua decizia de a rămâne credincios mamei USA, impropriu spus „vei lua decizia" pentru că nu există aşa ceva în joc. Mai exact, situaţia se denaturează şi se ajunge la un război total, USA vs. Compania cu Pricina. Recunosc că, în câteva cazuri, ascultându-ul pe preşedintele USA (care subliniez, în joc este alb) care mă felicita şi îmi spunea că nu mă va uita niciodată, mi-au dat lacrimile. Şi mie şi calculatorului care a urlat „Illegal Operation". Impresionant cât de adânc în placa de bază a putut pătrunde povestea asta. Îs dezamăgit, pentru că mă aşteptam la mai mult. Şi asta nu are legătură cu faptul că pe vremea când voiam să mă angajez la Ubisoft mi s-a spus că nu sunt potrivit pentru postul de scenarist, de creator de poveste şi dialoguri (dar mi s-a propus cel de level-designer). Şi aşa o fi. Dar după cum se vede, la critică sunt bun.

Bâlciul deşertăciunilor

Şi uite aşa ajungem la campanie, zbor misiuni etc. Cum tocmai am vorbit de povestea plină de originalitate a campaniei, e timpul să facem primii paşi în primele misiuni. Lucru care îl faci foarte uşor. Jocul are o curbă de învăţare foarte rapidă datorită faptului că ţi se explică progresiv absolut tot ceea ce ai nevoie. În plus, jocul tolerează foarte bine toată seria de controller-e posibile,



Elemente de dinamism în viața unui aviator

de la mouse până la joystick-uri profesionale, gen Saytek X-52 Pro sau Thrustmaster Cougar. Tastele de care ai nevoie sunt foarte puține, nu ai protocoale de decolare/aterizare, pentru că așa ceva nu există în joc. Pur și simplu iei stick-ul în mână, blochezi accelerația la maxim și înainte. Făcând asta, o să treci ca prin pâine prin cam 80% dintre misiuni pe nivelul de dificultate Normal. E mult mai ușor decât, de exemplu, să conduci o mașinuță cu telecomandă.

Bineînțeles, așa cum ne-au obișnuit multe din jocurile pe calculator, creșterea nivelului de dificultate al unui joc nu are efect asupra AI-ului, ci în general asupra rezistenței inamicilor, respectiv asupra vulnerabilității tale. Și în HAWX, creșterea nivelului de dificultate te va face mai vulnerabil, lucru care, sincer, e cam degeaba. Pentru că, indiferent ce alegi, Normal, Hard sau Elite, jocul în sine nu te pune propriu-zis la încercare. Îți poate toca nervii, dar cu siguranță nu-ți va utiliza nivelul de inteligență, decât marginal. Având în vedere că este extrem de ușor în general să te ferești de focul inamic, adică de rachete, prin manevre cât mai haotice posibile, practic poți avea și 1% viață, pentru că nu vei fi lovit niciodată. AI-ul nu uimește prin abilitățile sale. Mai mult decât atât, nu înțeleg la ce folosesc cei doi wingmen, pentru că la un moment dat, cu sau fără ei, tot singur împotriva tuturor ajungi.

După primele 4-5 misiuni eram chiar impresionat. Jocul se simțea a avea mult fun în el. Știam că nu e simulator, dar nici nu mă așteptam la unul. Mă așteptam pur și simplu să mă simt bine. Lucru care s-a întâmplat la început, dar cu timpul, sentimentul de plăcere s-a diminuat progresiv. Asta pentru că după primele câteva misiuni, jocul nu-ți mai oferă nimic nou în afară de noi modele de avioane și dotările lor de luptă. Sistemul de leveling este cam ciudat, pentru că, să fim serioși, nu te ajută decât poate în multiplayer. Mergând mai departe, avansând în poveste, m-am trezit făcând exact același lucru. D selectează țintă, A selectează armă, foc. Dacă vine o rachetă după tine, apeși Ctrl ca să dai Assistance-ul jos, vorbești cu pisica și tragi de stick în toate părțile și ai scăpat. Și ciclul se reia. Baiul e că lucrul acesta nu se schimbă prea tare nici în multiplayer. Iar deocamdată multiplayer-ul nu prea există. Se pare că va fi, cu campanie de multiplayer etc. Ceea ce e totuși fain e că ai posibilitatea de a face misiunile în cooperativ. Măcar ai cu cine discuta în timpul pauzelor de luptă.



Game Over?



Un garaj pe care-l doresc oricui

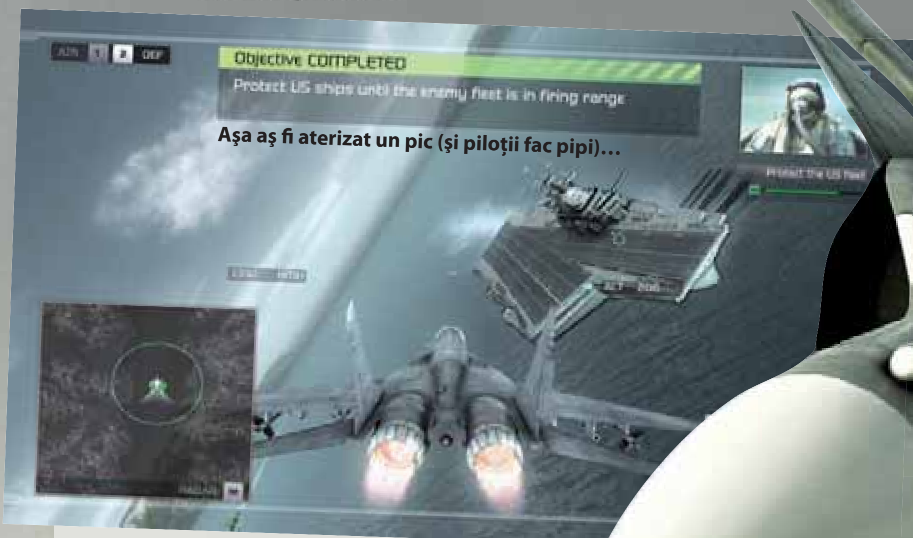
Asistență maximă

O să încep cu Enhanced Reality System… ceea ce na, la cât de real e jocul, îți dai seama unde te duce… Ideea în sine e una foarte faină. Jocul îți oferă un traseu de zbor fie pentru a intercepta un alt avion de vânătoare, fie pentru a evita rachete etc. Desigur, nu e chiar la îndemână să urmărești acel traseu, dar nici dificil. Te cam scoate din orice situație critică, iar în opinia mea, adaugă un etaj suplimentar de simplitate jocului care nici nu știu ce să zic, dacă e un lucru bun sau rău.



Tokyo drift

Ia acum ajung cea mai mare supărare a mea, legată de Assistance ON/OFF. Păi măi oameni buni, cât de la îndemână credeți că îi este unui jucător pe PC să interpreteze direcția de zbor a avionului și să imprime o mișcare 3D când nici nu știe exact pe unde se află? E ca și cum ai încerca să controlezi de la distanță zborul unei muște. Ceea ce o fi spectaculos în Top Gun, filmul, dar de-aia e film. În esență, în momentul în care apeși butonul de Assitance OFF, jocul te scoate din camera normală, care e fie first, fie third person, și te pune în poziția unui spectator la cinema, cu diferența că în loc să ții mâinile pe o tanti sau pe un nene care-ți place, le ții pe controller sau pe joystick+tastatură (mouse etc). Avionul tău se transformă într-un bărzăune pe ecran și începe să facă tot felul de ișchibiții ciudate că nu mai știi în ce parte să mai tragi, unde mergi și cum să te poziționezi pe țintă. Cel mai grav este că nu te lasă să schimbi camera. Nu pricep de ce, din moment ce funcția e implementată. Pentru mine, care joc întotdeauna din first person, preferabil cockpit, și iubesc aparatele de bord și feedback-ul lor, este absurd să încerc așa ceva. Și nu-mi place să fiu forțat să fac ceva care nu-mi place. Nu pricep rostul unei munci titanice de documentare și de implementare a fizicii de zbor, de creare a zecilor de modele de avioane cu caracteristicilor lor speciale fără să oferi tu niște opțiuni de realism, pentru cei mai cu pretenții și care își doresc să fie puși la încercare, fie împotriva AI-ului, fie împotriva altor jucători online. A, ca să nu uit, cu Assistance ON, zborul este sigur și controlat. Normal, tu controlezi direcția de deplasare, dar nu există niciun fel de pericol în afară de acela de a lovi pământul. În plus, nu poți frâna sub o anumită viteză standard, nu poți intra în stall, nu poți face decât patetice imitații de manevre gen Cobra lui Pugacev, care se pare că este preferata celor din studio. Și că tot eram eu obsedat în trecut de cockpit-uri,



Aşa aş fi aterizat un pic (şi piloţii fac pipi)...



la ce folos dacă şi aşa nu le poţi folosi decât într-o variantă asemănătoare cu urcatul Everestului pe scări rulante.

Me not hard-core

Dacă ar fi să o luăm pe aia bună, la câte cunoştinţe am eu despre avioane, despre fizica zborului şi manevre, nu pot fi clasificat ca jucător hard-core. Îmi plac simulatoarele, dar rareori joc cu full-realism. Cred că mai repede pot fi considerat un simplu pasionat de ideea de zbor, de explorare, de competiţie aeriană. Fără pretenţii de cunoscător. Deaia, cum ziceam şi mai sus, nu pot fi băgat în tagma adevăraţilor jucători de simulatoare de zbor. Ştiu personal pe vreo câţiva, care sunt adevăraţi jucători hard-core, ca modele de referinţă. Pe lângă asta, îmi place grafica performantă şi am şi pe ce o vedea. Ca urmare, cred că sunt în posesia tuturor premiselor pentru a putea oferi o critică obiectivă acestui joc. Îmi pare sincer rău că-l demolez, mai ales pentru că e creat de „ai noştri", adică de Ubisoft Romania. Îmi aduc aminte că pentru Silent Hunter 4 am dat din burtă vreo două puncte în plus la notă, chiar dacă jocul fusese lansat înainte de timpul lui, pentru că într-un final, după multe patch-uri a devenit o producţie excepţională, care-şi merita nota pe care o dădusem, sau chiar mai mult. Însă în HAWX nu văd nimic special în afară de faptul că echipa de level design şi model design a făcut o treabă faină cu zonele şi cu cele în jur de 50 de modele de avioane. Chiar cred că este o muncă extrem de voluminoasă şi care ar fi meritat să fie folosită mai inteligent de către celelalte echipe şi în special de către cei care au hotărât ce intră în joc şi ce nu . Mai mult decât atât, engine-ul grafic nu este extraordinar de arătos, dar este foarte potrivit pentru ceea ce se vrea a fi. În aer nu ai nevoie de detalii prea multe de la sol. Nici dialogurile nu sunt rele. În plus, chiar îmi place ideea de replay. Sunetele avioanelor însă îmi par a fi cam puţine şi nu se simt a fi în concordanţă cu tipul de avion.

Iar ca să închei pe un ton trist, aş putea vorbi de ceea ce ar fi putut fi HAWX, poate un IL2 Sturmovik al avioanelor de luptă contemporane. Dar cum probabil că Ubisoft a învăţat din experienţa cu IL2, aşa ceva nu se face, pentru că nu dă bine la console. Aşa că, de ce tot chinul cu versiunea de PC?! Numai ca să ne facem sânge rău... Oricum toţi producătorii vorbesc despre faptul că pirateria distruge jocurile pentru PC. În nici un caz de faptul că pirateria nu le permite să ne taxeze cu 60 de euro pe joc. Că acolo e durerea. Ca să nu mai zic de altele...

■ **Locke**


Unele rachete te mai şi lovesc

alternativa


IL-2 STURMOVIK

Eu aş prefera să joc de exemplu oricare dintre jocurile din seria IL2. Sincer, feeling-ul, senzaţia de viteză şi adrenalina sunt mult mai intense în acel joc cu avioane din timpul războaielor mondiale. În plus, are un sistem de realism pe care ţi-l adaptezi după cum îţi place. E fun, arată bine grafic, are campanii dinamice şi are o cârcă de „Je ne sais quoi", pe care vi-l doresc şi vouă.

**LEVEL MAI 2004*

BUNE:
- ERS (Enhaced Reality System)
- număr mare de modele de avioane şi configuraţii posibile
- grafică potrivită, cerinţe mici
- compatibilitatea cu controller-e
- modul cooperativ de multiplayer

RELE:
- cameră haotică cu Assistance OFF
- campanie uşoară şi plictisitoare
- AI constant de mediocru
- nici arcade, nici simulator
- afectează reputaţia Ubisoft România

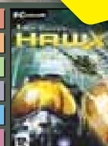
CONCLUZIE:



Sunt trist, pentru că am sperat că nu o să am dreptate când am tratat jocul negativ în preview-ul de acum un an, mai ales că atunci am avut unele remuşcări...

7,3

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	06
IMPRESIE	07



Gen Arcade-Flight-Sim **Producător** Ubisoft România **Distribuitor** Ubisoft **Ofertant** Ubisoft România Tel. 021.569.06.00 **ON-LINE** www.hawxgame.com

CERINŢE MINIME:
Procesor P4 2 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare 3D** 128 MB VRAM



ALEGE CELE MAI SEXY 100 DE FEMEI DIN LUME

VOTEAZĂ PE WWW.FHM.RO

100 CELE MAI SEXY FEMEI DIN LUME 2009

FHM

revistă de gen masculin

Drakensang: The Dark Eye



Zarul mai iute ca ochiul

Vă voi împărtăşi un mic secret. Nemţii sunt stăpâni peste o comoară, pe care au refuzat s-o împartă devoratorilor de CRPG-uri vorbitori de limbă engleză. Nefericiţii... au fost lăsaţi prea mult timp la mila D&D-ului. Au existat câteva zvâcniri, de exemplu am căpătat trei jocuri care cu mare chin fost-au traduse în limba engleză (trilogia Realms of Arkania, fie-i pixelii lăudaţi), după care setul de reguli The Dark Eye (Schwartze Auge pre limba cea nemţească) s-a scufundat în întuneric. Până acum doi ani, când am aflat că se lucrează la Drakensang, un CRPG ce urma să utilizeze setul de reguli Das Schwartze Auge.

Având experienţa celor trei Realms of Arkania, am decis că un alt RPG plasat în acelaşi univers este o idee deosebit de bună şi m-am pus pe aşteptat. După un demo care m-a lăsat puţin nedumerit, versiunea full s-a instalat confortabilă pe hard diskul meu şi a început să-mi gâdile sinapsele într-un mod pe care nu l-aş numi neplăcut. Două săptămâni mai târziu, băteam ultimul cui în coşciugul bossului „de final" şi mă scărpinam puţin nedumerit în cap. Nu l-am terminat în trei zile, cum mi se întâmplă de obicei cu RPG-urile care mă prind sau mă enervează într-un asemenea hal încât vreau să scap cât mai repede de ele. Şi totuşi, am tras de el două săptămâni. Să fie ăsta un semn că am vrut să-l savurez cum se cuvine, cum s-a întâmplat cu poznaşul de King's Bounty? Hmmm. Ce ţi-e şi cu nemţii ăştia...

Dragoane, dragoane, toţi voinicii doarmeeee

Cineva spunea că Drakensang e ca o sesiune de pen&paper „patronată" de un DM cu un talent îndoielnic de povestitor, dar un fin cunoscător al regulilor. Eu nu pot decât să-i dau dreptate. În Drakensang cifrele sunt mai importante decât vorbele. Dialogurile, deşi lungi şi uneori vorbite, sunt în marea lor parte banale, plictisitoare şi devin puerile pe alocuri. Dacă nu v-aţi „dedulcit" la clasici gen Planescape: Torment sau Fallout 1 şi 2 şi/sau nu sunteţi foarte pretenţioşi când vine vorba de calitate, veţi fi fericiţi. Eu parcă voiam mai mult. E bine măcar că nu suntem asaltaţi cu două sau trei replici de o li-



Șobolani? Mai există?

nie și după acea trimiși la luptă, de parcă singura treabă a NPC-ului e să ne dea nouă quest-uri. Și dacă tot am adus vorba de quest-uri, cantitatea lor este mai mult decât mulțumitoare. Calitatea, în schimb, e așa și așa. Există quest-uri și quest-uri. Probabil n-a fost o idee prea bună a producătorilor să-ți bage quest-uri de genul „marș în pădure, culege fragi și mure și omoară cinci lupi dacă tot ești acolo" chiar la început, n-a făcut o impresie prea bună ca să fiu sincer. Pe de altă parte, există câteva quest-uri interesante și, cel mai important, avem o oarecare libertate de alegere. N-am observat ca deciziile mele să aibă un impact cutremurător asupra storyline-ului, însă pe alocuri mi s-a oferit ocazia să aleg cum voi duce la îndeplinire o sarcină. Adăugați la aceasta și posibilitatea de a afla unele secrete și a rezolva anumite conflicte prin dialog și veți obține o oarecare iluzie de libertate. Depinde de voi dacă vă lăsați „mințiți". Câteodată e mai bine așa. Se observă și se notează efortul deși n-ar fi stricat ceva mai mult talent. Povestea? Se urnește greu, dar spre final reușește să te captiveze îndeajuns de mult încât să nu fii complet indiferent la soarta Aventuriei. Și, ajutată de quest-urile secundare, reușește să te țină ocupat câteva zeci de ore (depinde cât de mult îți place să caști ochii la decor). Apar și ceva dragoni la un moment dat, ceea ce nu poate fi decât un lucru bun. Întotdeauna am fost de părere că un dragon sau doi (yup, și dragonii sunt un clișeu fantasy... but... but... they're DRAGONS!) pot înviora o povestioară fantasy obosită.


La pas prin Ferdok


Psst! Până și copacii au urechi. Și nas

Ochiul vânăt e orbit de vânt

Încurcatu-m-am în cifre și strigat-am, manualule, către tine, salvează-mă de puterea drăcească a matematicii nemțești și mă izbăvește de Cel Rău cu 20 de Fețe. Serios, sfatul meu este să citiți manualul. Poate pentru unii e evident, dar mă gândesc că nu strică să vă anunț că semnul de întrebare din stânga jos deschide consola (prinde bine dacă vă doriți ceva mai mult feedback), unde puteți admira (bineînțeles, dacă vă interesează), printre altele, rezultatele testelor de talente. Dar să revenim la rotițele matematice care pun în mișcare acele mecanisme complicate denumite în limbaj de specialitate „Player Characters" (personaje, băi, nu caractere!!!!). Vorba cântecului: „At first I was afraid, I was petrified!". După care, am citit manualul și mi-a mai venit inima la loc. Puțin mai târziu, modificam ca turbatul atribute și plusam nebunește la talente ca un copilaș lăsat nesupravegheat într-o cofetărie fără stăpân. Sunt multe taică și, la început, când nu știi exact ce te așteaptă, cum funcționează combat-ul (sunt mai mult ca sigur că n-o să citiți manualul), care talent e vital și care nu (vă recomand cât mai multe puncte în Perception, minimap-ul devine mai detaliat și mai mare cu fiecare punct investit în acest talent) etc., riști să te hiperventilezi (un amestec de panică și entuziasm, been there, done that). Eu unul vă recomand să nu vă înspăimântați prea tare, construiți un personaj pe gustul vostru pentru că pe parcurs veți recruta câteva NPC-uri care, în maximum două „playthrough-uri" vă vor ajuta să vedeți aproape tot ce are Drakensang-ul de oferit (luați-o ca pe un plus sau minus, cum vă convine). În general e bine să aveți un party echilibrat, care să includă cel puțin un NPC versat în ale conversației. De remarcat, dacă într-o conversație se pune problema unui test de un talent social, personajul cu valoarea cea mai mare este băgat la înaintare.


La pomul lăudat

Sistemul de level-up, căci el e piatra unghiulară a fiecărui RPG serios, e ciudățel. În sensul bun. Sunteți copii mari, știți de unde vine experiența, deci presupun că a trecut timpul pentru ACEA discuție. Pe scurt, n-o aduce barza, o aduce barda. Și quest-urile. Și unele teste de talent reușite. Punctele de experiență pot fi investite oricând în atribute și talente (există totuși o limită, impusă de nivel, formula o veți găsi în manual). Abilitățile speciale pot fi învățate de la diverși traineri contra un număr fix de Learning Points (dacă veți citi manualul, veți afla că aceste Learning Points sunt de fapt puncte de experiență, deci păstrați ceva experiență și pentru respectivele abilități). Per total, sistemul e foarte logic, pare destul de flexibil și îți oferă ceva libertate atunci când vine vorba de „designul" personajului. Frumos.

The Black Eye

„bla bla bla Combat Real Time With Pause bla bla bla", fraza care-a gonit mulți erpegiști hardcore, se regăsește și în descrierea „produsului" Drakensang. Conceptul îl cunoașteți din Baldur's Gate, Neverwinter

Nights, KotOR etc. etc. etc. Important e să ştiţi că, la început, fiecare personaj are dreptul la un atac şi un parry pe tură, numere care se vor mări în funcţie de skill-urile pe care le veţi cumpăra mai încolo. Atât, restul aflaţi din manual. Important e că funcţionează binişor. Probabil nu la fel de bine (sau tactic) ca luptele turn based din Realms of Arkania, dar e OK. Cu puţină răbdare, veţi reuşi să încropiţi şi să puneţi în aplicare şi câteva tactici simple, deşi majoritatea luptelor se rezumă la clasica măciuceală („augmentată" de câteva vrăji) cu mici pauze de gândire când apare câte-un boss mai mălăieţ. Nimic nou sub soare, circulaţi mai departe.

Chiţibuşari cum îi ştim, germanii au introdus câteva concepte interesante care ne complică puţintel viaţa într-un mod plăcut. Rănile, de exemplu. Dacă damage-ul primit de la un inamic depăşeşte valoarea atributului CN (constitution), ne trezim cu o frumuseţe de rană. Pe lângă iconiţa enervantă care apare lângă portretul personajului, rănile au prostul obicei de a influenţa negativ câteva atribute (citiţi manualul dacă vreţi să aflaţi care). Mai mult, dacă un personaj este rănit de cinci ori în luptă şi nu este bandajat (sau vindecat cu o vrajă specifică) la timp, nefericitul muşcă din ţărână instant chiar dacă bara de sănătate afişează un optimist 50%. Rănile nu sunt singurii ghimpi înfipţi discret de producători în costiţele firave ale personajelor. Nu mică mi-a fost mirarea când, după o luptă crâncenă cu o haită de amibe gigantice, lucrurile s-au împuţit instant. La propriu. Nu m-a binecuvântat stăpânirea cu un SmellBlaster, dar, mulţumită unor iconiţe sugestive, şi ele afişate în stânga portretelor personajelor din party, am dedus că aventurierii mei vajnici răspândesc o duhoare neplăcută care-i împiedică pe sărmanii cetăţeni să-mi venereze cum ar trebui gaşca de făcători de bine. În limbajul matematicii -X la Charisma.
Fiindcă mi-a fost lene să citesc manualul, am plimbat miresmele prin tot oraşul, până a dat Dumnezeu şi am descoperit un săpun într-un butoi. Aha! Şi uite-aşa, salvatorii universului au ajuns să care după ei şi 100 de calupi de săpun, pe lângă bandajele sterile, ceaiul diuretic contra otrăvurilor şi cele 12 capcane pentru urşi. Aşteptaţi-vă şi la alte surprize de acest gen.





Romantic

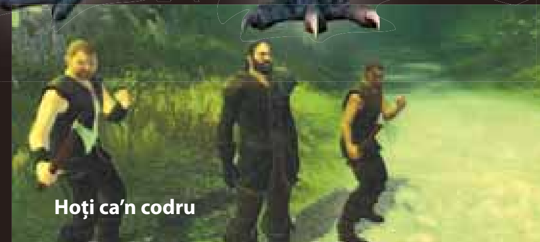
În ţara orbilor, Ochiul Întunecat e rege

În condiţiile de faţă şi în ciuda neajunsurilor clare (majoritatea la nivel de dialoguri şi storyline), Drakensang este cam singura opţiune a iubitorilor de CRPG-uri de „şcoală veche". Şi asta nu pentru că ar fi profetul unei noi „epoci de aur" a RPG-urilor, ci pentru că e cam singurul produs mainstream al anului 2009 care măcar oferă iluzia de complexitate. Ţineţi minte RPG-urile în care plonjai fără să cunoşti prea bine regulile, fără să ştii exact dacă personajul „construit" la început va avea o viaţă uşoară şi te entuziasmai ca un copil mic când descopereai câte-o şmecherie nouă? Asta-i Drakensang. Sentimentul dispare spre final, dar măcar pentru câteva ore am reuşit să retrăiesc bucuria momentelor în care abia descopeream jocurile pe calculator.

■ **cioLAN**



Talente



Hoţi ca'n codru

alternativa



TRILOGIA REALMS OF ARKANIA

You want to be hardcore??? YOU CAN'T HANDLE THE HARDCORE!!! Dar poţi încerca, dacă n-ai făcut-o până acum. Trilogia Realms of Arkania (Blade of Destiny, Star Trail şi Shadows over Riva) este un must play pentru veteranii care vor să se dea mari doctori în erpegistică sau pentru cei care sunt curioşi să vadă cum arătau strămoşii lui Drakensang. Realms of Arkania are de toate, reguli complexe, o căruţă de dialoguri, lupte pe ture, cam tot ce visează (şi la ce visează) un „erpegist" cu oo de oţel în nopţile sale bune. Mai puţin grafică, dar oricum nu prea poţi deveni l33t până nu-ţi strici ochii în străvechiul VGA.

BUNE:
- multă „matematică"
- durata de joc
- „that old skool smell"

RELE:
- dialoguri banale
- unele quest-uri
- storyline generic

CONCLUZIE:



În condiţiile de faţă, Drakensang este cam singura opţiune a iubitorilor de CRPG-uri de „şcoală veche". Şi asta nu pentru că ar fi profetul unei noi „epoci de aur" a RPG-urilor, ci pentru că e cam singurul RPG mainstream al anului 2009 care măcar oferă iluzia de complexitate

7,6

GRAFICĂ	08
SUNET	07
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	07
IMPRESIE	08

Gen RPG **Producător** Radon Labs **Distribuitor** dtp entertainment **Ofertant** www.steampowered.com **ON-LINE** www.drakensang.com

CERINŢE MINIME: **Procesor** PIV 2,5 GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB

EMPIRE TOTAL WAR™

Jos tricornu', Creative Assembly!

Nu puţine voci am auzit exprimând ideea că, militar (şi nu numai), secolul al XVIII-lea ar fi neinteresant. Şi, pornind de la această opinie, spun unii că nu prea ar fi mare lucru nici de capul proaspătului născut al celor de la Creative Assembly, anume Empire, mezinul familiei Total War. Hm, sincer să fiu, aproape că aş fi de acord cu acest pretins val de indiferenţă, dacă nu m-ar împunge în circumvoluţiune câteva contraargumente mălăieţe.

Primul ar fi acela că secolul al opşpelea o fi el mai puţin cunoscut din cărţile noastre de istorie – pentru că la România nu erau conducători luminaţi la vremea aceea, şi singura arestuire de mare show mediatic a fost cea a lui Horea, Cloşca şi Crişan, iar de lăudat ne putem înfăloşa numai cu neşte fanarioţi care abia dacă puneau de nişte viloace tardiv renascentiste jupuite de pe spinarea poporului – dar, de fapt, aspectul politic al acelui secol este spectaculos.

Practic, secolul al XVIII-lea ne-a configurat pe noi, europenii, ca animale stupide ce au sfârşit prin a se sfâşia orbeşte în cele două războaie mondiale din secolul al XX-lea. Credeţi-mă, ăsta nu e puţin lucru, şi este de văzut dacă în Empire se ridică la suprafaţă ceva din matricea născătoare de moarte globalizată peste veacuri, dar apărută în toată splendoarea învrăjbirii şi îndoctrinării naţionaliste cam între 1700 şi 1800, şi desăvârşită criminal de conducătorii noştri, ai tuturor, de atunci încoace.

Pe lângă politică, este de remarcat în secolul al XVIII-lea dezvoltarea tehnicii, strâns legată de exploatarea tot mai eficientă a resurselor coloniilor. Atunci s-au produs revoluţiile tehnologice care au dus la revoluţiile celelalte, cele terminate prost pentru monarhiile cu vertebre cervicale rigidizate de artroze politice cronice.

La nivelul tacticii şi strategiei, veacul a fost fertil şi a marcat evoluţii în concepţiile militare, ce au încercat să se adapteze tot mai bine creşterii performanţelor armelor de foc, în special ale artileriei şi navelor de luptă. În plus, se generalizează armatele permanente profesionale şi serviciul militar obligatoriu, iar logistica ajunge la rangul de ştiinţă.

Totuşi, dacă nu pentru toate acestea, secolul al XVIII-lea este extrem de interesant măcar pentru faptul că Empire: Total War va prilejui, cu siguranţă, o urmare care va cuprinde campaniile lui Napoleon. Apoi, dacă asta nu va fi interesantă, nu ştiu ce Miss Europa ar mai trebui să sacrifice Creative Assembly pentru a-şi stimula clienţii, până acum, fideli. Poate pe Miss USA, surprinsă într-un threesome secesionist cu onor generalii Grant şi Lee, de către un Total War ce va să vie.


Foc la gura ţevii

Campaniile

Există trei moduri de parcurgere a campaniei din Empire: Total War, din care primele două permit alegerea ca facţiune „de jucat cu" a unei naţiuni europene, în timp ce al treilea priveşte naşterea unei naţiuni pe continentul american. Campania europeană scurtă este cuprinsă între 1700 şi 1750, iar campania europeană lungă este desfăşurată pe parcursul întregului secol al XVIII-lea. La acestea se adaugă „The Road to Independence", adică parcurgerea aproximativă a drumului de la colonizarea Americii de Nord de către englezi până la dobândirea in-


Aşa a început criza financiară


Aşa a început Canada

dependenței Statelor Unite. Mai mult cuprinzătoare și semnificativă este discuția despre campania europeană, fapt pentru care pe aceasta voi pune accentul, specificând doar la nevoie că este vorba despre ceva specific, ce ține de campania „The Road to Independence".

Ar mai trebui să spun aici care facțiuni sunt jucabile în Empire: Total War. Păi, cam toate cele care au contat în istoria veacului cu pricina, la care se adaugă națiuni minore, nejucabile. Important este că facțiunile sunt destule și suficient de variate pentru a oferi satisfacții tuturor, cu atât mai mult cu cât fiecare are avantaje și dezavantaje specifice, bine inspirate din istorie.

Locale pe cale

Strategic, seria Total War descinde prin Empire într-o nouă eră. Înainte de toate, observăm faptul că o provincie nu mai este, de fapt, doar o hartă pe care să te bați și o capitală în care să construiești, să recrutezi, și care este singura entitate economico-administrativă semnificativă, alături de care sunt figurate diverse sătulețe/orășele și resurse. De data aceasta, acele sătulețe și orășele devin la rândul lor importante, dimpreună cu locațiile resurselor, deoarece capitala nu mai este singurul loc în care se poate construi.

În toate localitățile de pe harta unei provincii, ce nu sunt capitale, precum și în locațiile în care se află resurse naturale, poate fi construită o clădire. Aceasta depinde de specificul zonei, respectat în bună măsură după istoria reală, dar poate fi și aleasă, în funcție atât de specificul local, dar și de necesitățile statului pe care îl conduci.

Am menționat cuvântul istorie. În opinia mea, cea mai importantă modalitate prin care producătorul jocului, Creative Assembly, a recreat realitatea istorică, este felul în care a conceput harta și a amplasat resursele, dar și specificul localităților. În primul rând, nu în toate capitalele de provincie se poate construi orice fel de clădire, spre deosebire de vechile Total War-uri, în care fiecare capitală de provincie putea beneficia de întregul arbore de clădiri construibile în joc. În Empire: Total War, sunt capitale în care poți construi o gamă foarte limitată de clădiri, în special în zonele marginale ale marilor imperii cu care poți începe jocul (precum Rusia sau Imperiul Otoman).

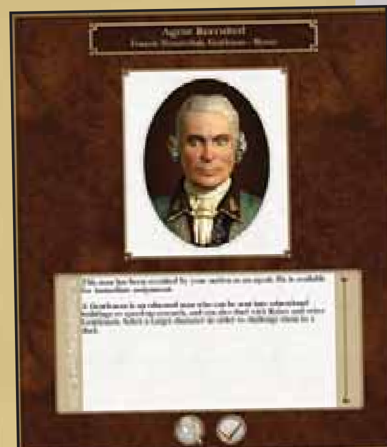
Apoi, localitățile dezvoltate cu care începi jocul, dar care nu sunt capitale de provincie, conțin deja câte o clădire, după specificul istoric al zonei. Aceste combinații de particularități istorice locale, atât ale capitalelor de provincie, cât și ale micilor localități, sunt un factor esențial de diversitate de la o facțiune jucabilă la alta. Iar la asta adăugați amplasamentul resurselor naturale și posibilitatea geografică de a accesa rutele de comerț maritim și coloniile, și veți observa cât de spectaculos sporește rejucabilitatea acestui titlu, prin strategiile și căile particulare de joc pe care ești nevoit să le abordezi cu fiecare națiune în parte. Admir aici nu doar diversitatea, ci și felul inspirat în care producătorul a reușit să aducă realismul istoric pe harta jocului, aspect sub care acesta se prezintă cu o clasă deasupra celorlalte titluri din seria Total War.


“And the star-spangled banner in triumph shall wave”?


Un port prea apropiat.


Everybody wants to be... a pyrate!

Agenturili, pe loc repaus



Dacă am urât ceva în seria Total War, apoi a fost vorba de fabricile de agenți - spioni, gheișe, asasini și inchizitori. În Shogun, cel puțin, sunt momente în care mi se ridică sângele la cap când văd puhoiul de gheișe pe care AI-ul le aruncă asupră-mi. Iar în Medieval 2, când văd cum își fac de cap inchizitorii arzându-mi pe rug cei mai buni generali, mi se pare că bătaia de joc nu mai cunoaște limite. În general, faptul că în TW-urile anterioare se puteau produce cu nemiluita stive de agenți mi s-a părut un minus important al seriei.

De data aceasta, Creative Assembly a implementat un mecanism mai bun, oarecum cu auto reglare, de apariție a agenților. Aceștia nu pot fi produși în serie, ci apar câte unul la construirea unei anumite clădiri și apoi a upgrade-urilor acesteia. Deci, numărul agenților este fix la un număr dat de clădiri și upgrade-uri. Dacă agentul este ucis, apare spontan unul singur care îi ia locul - dezavantajul este că agentul nou nu are experiența, suita și calitățile dobândite în timp de cel căruia îi ia locul. Probabilitățile de reușită a operațiunilor de asasinat, infiltrare, sabotaj și furt de tehnologie sunt un pic mai crescute față de TW-urile trecute, dar, de data asta nu mai poți face un flood nesimțit de agenți pe capul inamicului. Și nici el asupra ta.

O mențiune aparte fac în ceea ce îi privește pe gentlemanii/ oamenii de știință ce pot fi trimiși să activeze pe post de cercetători/profesori în instituțiile de învățământ. Aceștia sunt încă o dovadă a deciziei inspirate a producătorului de a modulariza și detalia fin unele componente din joc - oamenii de știință dobândesc în timp calități și specializări care îi fac greu de înlocuit și foarte utili pentru anumite ramuri ale cercetării, ce pot fi, astfel, parcurse accelerat. În joc, sunt întotdeauna atent la faptul că unele universități au cercetători specializați în arta militară, iar altele în tehnologie sau iluminism. Faptul că fiecare instituție de învățământ studiază separat de celelalte este superb - mă săturasem de RTS-uri în care poți aborda un singur subiect al cercetării la un moment dat. În Empire TW poți urmări simultan mai multe obiective științifice: atâtea câte instituții de învățământ ai disponibile.

Viaţa la ţară

Pe lângă localităţile dezvoltate şi capitală, pe hartă se află, la începutul jocului, şi localităţi nedezvoltate, în care nu se află nici o clădire şi în care nu poate fi construită o clădire, încă. Dacă, prin creşterea populaţiei, localitatea devine dezvoltată, eşti anunţat că a apărut un oraş nou pe hartă, disponibil pentru construirea unei noi clădiri. Opţiunile sunt: şcoală, şcoală religioasă, han sau clădire destinată producţiei industriale, aceasta din urmă depinzând de specificul istoric local (adică, poate fi legată de industria textilă sau de cea metalurgică).

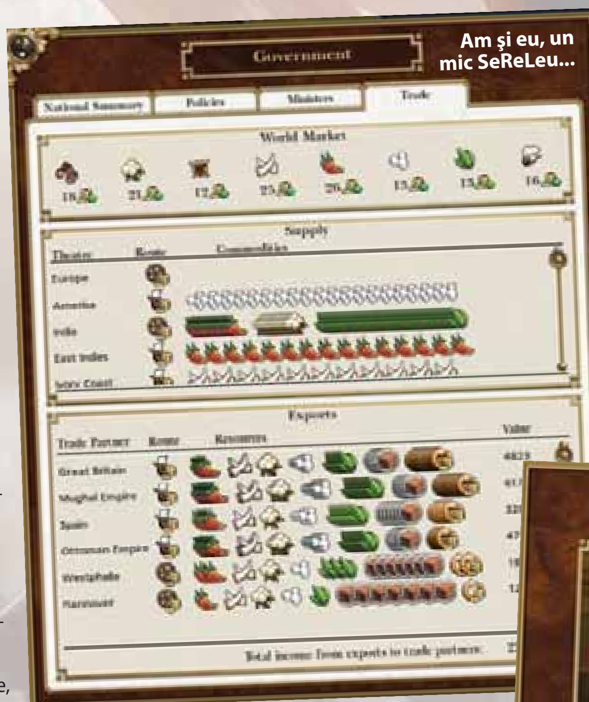
Şcoala poate fi dezvoltată ulterior în colegiu, apoi în universitate tradiţională/clasică şi, la final, în universitate modernă, contribuind la parcurgerea tot mai eficientă a arborelui cercetării ştiinţifice. La fel, pot evolua şi şcoala religioasă şi hanul, dar având un rol tot mai mare în creşterea fericirii populaţiei. Clădirea de producţie textilă sau metalurgică măreşte veniturile, dar determină scăderea mulţumirii populaţiei, refractară la industrializare.

Aici devine importantă creşterea populaţiei în provinciile în care există localităţi nedezvoltate. Populaţia creşte dacă este mâncare destulă. Iar mâncare este destulă dacă fermele şi/sau pescăriile asigură suficiente alimente şi dacă politica de taxe a guvernării nu reduce din cantitatea de alimente accesibilă populaţiei. Este necesar să jonglezi atât din resursele pe care le aloci îmbunătăţirii fermelor şi construcţiei de porturi pescăreşti, dar şi din impozitare. În ce priveşte porturile, acestea sunt de trei feluri – pescăreşti, comerciale şi şantiere navale, toate upgrade-abile. În funcţie de necesităţi, în momentul dezvoltării unui oraş la malul mării, poţi alege fie să producă mâncare, dacă mai ai localităţi nedezvoltate, fie să ofere o poartă maritimă pentru schimburile comerciale, fie să producă nave, dintre care cele mai multe sunt militare.

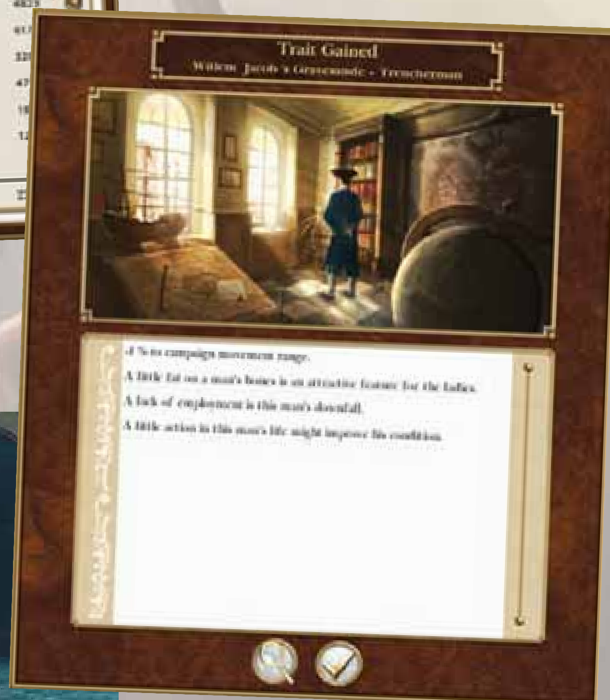
Cred că aţi observat deja marea schimbare în bine faţă de celelalte titluri din seria Total War – modularizarea şi dispersia pe hartă a construcţiilor şi resurselor. Nu doar că această nouă concepţie se îmbină perfect cu dinamica populaţiei, dar oferă, pe lângă realismul istoric geografic, şi un realism de nivel strategic. Practic, inamicul poate face incursiuni rapide în teritoriul tău, cu trupe foarte puţine şi minimum de consum logistic, incursiuni în care să treacă prin localităţile în care ai construcţii. Rezultatul – afectarea integrităţii respectivelor clădiri – face ca „producţia", de orice fel (industrială, cercetare ştiinţifică, entertainment sau religioasă) să înceteze până la repararea clădirii, care consumă o tură şi ceva bani din visteria statului. Dacă incursiunile inamicului sunt repetitive, lucrurile stau rău, cu atât mai mult dacă duşmanul îţi ocupă acea localitate mai multe ture.

De aceea, devine cu adevărat importantă orice armată inamică, în oricare punct al provinciilor tale s-ar afla. Tu trebuie să-ţi protejezi toate localităţile, şi în acest scop este necesar să construieşti forturi din loc strategic în loc strategic şi să-ţi cantonezi trupe în acestea. În cazul în care inamicul are aliaţi care îi vin în ajutor, creşte îngrijorător numărul incursiunilor asupra localităţilor tale, iar tu ai o problemă strategică serioasă, ce nu se mai rezumă, precum în trecutele Total War-uri, numai la piratarea căilor tale comerciale şi ameninţarea unei capitale de provincie. O astfel de capitală putea fi mult mai uşor apărată, dar acum ai de protejat un număr mare de localităţi dispersate pe hartă, ceea ce aduce realism şi provocări suplimentare.


Pot cuceri Caraibele.



Am şi eu, un mic SeReLeu...




India, pămînt olandez.

Ideile lui Marte

Așa cum era de așteptat, creșterea populației este un rău necesar. De ce un rău? După cum bine vă aduceți aminte, în Rome TW și în Medieval 2, mărirea populației determina creșterea inevitabilă a nemulțumirii populare, cauzată de supraaglomerarea urbană și deteriorarea condițiilor de trai. Spre finalul oricărei campanii din aceste două titluri ale seriei se ajungea la generalizarea nefericirii maselor și la înmulțirea revoltelor, fără a exista o modalitate de a contracara eficace aceste probleme sociale. Unii ar putea spune că era vorba de o fisură în modelul socio-politico-economic al jocurilor, alții ar putea, mai aproape de adevăr, susține că Rome și Medieval 2 nu au făcut decât să ilustreze fidel semnele vremurilor pe care le cuprindeau - anume că nu exista rezolvare firească a nemulțumirilor, iar asta a dus imperii la pieire și a schimbat fața Lumii, veac după veac, până când s-a ajuns la o aproximativă stabilitate.

În cel mai recent titlu al seriei Total War, lucrurile sunt MULT mai nuanțate decât în cele precedente, în ce privește populația și modelarea ei socială. În principiu, nu ai nevoie de o creștere a populației în provinciile în care nu mai sunt localități nedezvoltate, pentru că trecerea populației din localitățile dezvoltate peste un anumit prag nu mai condiționează accesul la următoarele clădiri și upgrade-uri de clădiri ce pot fi construite. În capitală sau în localitățile deja dezvoltate dimensiunea populației nu mai are nici o legătură cu clădirile ce pot fi construite.

În schimb, dacă într-o provincie ai localități nedezvoltate, trebuie să-ți crești populația pentru a aduce aceste localități la stadiul de orașe, ceea ce îți va permite să construiești o clădire în ele. Credeți-mă, în special la începutul jocului, ai nevoie de orice localitate și clădire ce se poate construi în aceasta, mai ales dacă este vorba despre școli, învățământul fiind esențial pentru supraviețuirea și dezvoltarea națiunii.

Dar, dacă mărirea populației nu mai duce direct la nemulțumiri, în schimb, arborele tehnologic este în așa fel gândit încât duce la nemulțumire populară... Deci, crești populația ca să-ți apară orașe, pentru a construi școli în ele. Iar ceea ce se studiază în școli duce la creșterea nemulțumirii populare! Aici Creative Assembly fac dovada geniului care i-a ținut în fruntea genului strategic, alături de foarte puțini alții (precum creatorii seriei Civilization și cei ai Europa Universalis/ Hearts of Iron).

Arborele „tehnologic", de fapt un arbore al cercetării științifice, cuprinde trei ramuri principale: artă militară, tehnologie și iluminism, acesta din urmă fiind o sumă de concepte economice, umaniste și sociale ce au definit treptat societatea occidentală așa cum o avem acum. În secțiunea de tehnologie a arborelui științific, descoperirile permit construirea de ferme și clădiri industriale ce generează nemulțumirea maselor, pe motiv de nepotrivire profundă a industrializării cu vechile relații sociale. De asemenea, anumite descoperiri iluministe determină creșterea nemulțumirii populare, căci oamenii devin conștienți treptat de drepturile pe care le au și de importanța lor în

Jos împăratu'! Jos împăratu'!



Revoluția este singura modalitate de schimbare a formei de guvernare în Empire: Total War. Revoluția se declanșează la capătul unei serii de greve și revolte, inițiate în general de avântul reformist indus în mase prin dezvoltarea învățământului și apariția conceptelor sociale și politice iluministe. În general, dacă ai impresia că monarhia ta nu prea mai este eficientă, sau doar ai chef de o schimbare și ceva tipuri noi de trupe, lași nefericirea populară să dospească, să se coacă și să dea în pârgul revoluției. Atunci apare pe hartă o armată revoluționară, în provincia capitală, și ți se cere să alegi de partea cui te dai - a agiei, sau a zaverei?

Armata revoluționară astfel „invocată" este cam subțiratică, și vântul schimbării care vine din piepturile bravilor tineri ai națiunii s-ar putea preschimba ușor în tuse de ofticǎ dobândită în mucedele beciuri ale închisorilor politicești. Pirpiria strânsură de oaste, venită cu pretenția să întoarcă din țâțâni foaia istoriei naționale, nu ar fi putut câștiga, căci revoluția glorioasă presupune ocuparea capitalei - care, la mine, avea trupe tari la meterezuri. Hotărât să devin republică, am reîncărcat un joc dinainte de revoluție, am scos toate trupele din capitală și le-am dus la distanța potrivită pentru ca aceasta să nu mai fie în raza lor de control și am dat clic pe „end turn". Revoluția s-a declanșat, a apărut armata sărăcăcioasă a revoluționarilor, dar, de data aceasta, în capitală li s-au opus numai ceva miliții orășenești, ce nu au avut nici o șansă. Și, uite așa, cu voie de la stăpânire, se împlini și cea schimbare înflăcărată, spre înălțarea națiunii pe culmile idealurilor sale, care de la străbuni, cu Europa și ginta latină, mă rog...

Idioată implementare a revoluției în Empire: Total, deși foarte familiară, nouă, românilor. În mod real, revoluția* duce la război civil, iar eventuala ocupare a unui palat sau a capitalei, este doar preambulul lejer al carnagiilor ce vor urma. Nu este deloc bine ce a făcut Creative Assembly cu revoluția - aștept o îndreptare ulterioară.

*revoluția din '89 nu a dus la război civil - pentru asta ar fi trebuit să fie o revoluție



Diplomație comică - cereri semicretine



Teatru comercial: Brazilia.

societate, ca elemente active, nu doar ca slugi la stăpân (crap! nici eu nu cred ce scriu, dar asta e convenția jocului, indiferent ce am ajuns noi să cunoaștem despre minciuna revoluțiilor și a libertății de a te înrobi democratic). În plus, fiecare upgrade al școlilor contribuie la nemulțumirea socială, căci oamenii educați se înmulțesc și activează în direcția reformelor.

Deci, mizeria și suprapopularea sunt înlocuite subtil și realist de alte resorturi ale schimbării sociale, bine împărțite pe căprării. De altfel, mi se pare admirabil felul în care este modelată evoluția socială (remarcați că nu am folosit cuvântul progres), ca fiind rezultanta unei energii ce nu poate fi oprită, doar controlată. De ce nu poate fi oprită? Pentru că trebuie să îți educi populația dacă vrei să supraviețuiești. Dar, educația aduce conștiință de sine și nepotriviri flagrante între noile mijloace de producție (implicit noile posibilități de afirmare economică) și relațiile sociale existente de prea multă vreme. De aici se naște nevoia de reformă.


Butoanele Puterii

Democrația, o vorbă de dânșii inventată

Cum poate fi controlată energia schimbării sociale? Prin două metode. Dacă ești monarhie absolutistă, nu îți rămâne decât să construiești toate clădirile care aduc mulțumire populară și să păstrezi între miniștri pe aceia ai căror calități induc fericirea în supușii tăi. Până la urmă, însă, inevitabil, nemulțumirea va răbufni, întâi prin greve, apoi prin revolte și, într-un final, prin revoluție. Dacă dai în cap cu succes revoluționarilor, mulțimea se va liniști pentru o vreme. Apoi, tensiunile sociale își vor relua spirala ascendentă, împingând din nou spre reformă.


Pe plantații asudă Isaura

De aceea, este util ca, odată ce masa socială critică a fost atinsă, să lași revoluția să aibă loc și să te dai de partea schimbării. Va rezulta de aici un guvern ales prin vot, o dată la patru ani - o republică sau o monarhie constituțională, mă rog. Acest model de societate oferă două mari avantaje. Primul este acela că un guvern ce conține un cabinet de miniștri nou ar putea fi mai eficace decât cel anterior, iar asta pentru că fiecare ministru poate dobândi calități sau defecte, inclusiv generate de membrii propriei suite, exact cum se întâmpla cu membrii familiei regale și cu guvernatorii/generalii din titlurile anterioare ale seriei. Dacă vechiul cabinet are prea mulți miniștri problematici, alegerile permit un „start proaspăt", mai eficient decât simpla remaniere guvernamentală. În funcție de propriile tale decizii în ce privește administrația și armata, acești noi miniștri pot evolua pozitiv, sau pot rescrie istoria tristă a corupției, incompetenței și decadenței vechiului regim, blah... blah...

Al doilea mare avantaj al modelului constituțional al alegerilor periodice este acela că schimbarea stăpânirii este bucuria... maselor. Dacă populația era nemulțumită, și alegerile au dus la căderea vechiului guvern, schimbarea regimului apare ca factor de fericire a alegătorilor în tabelul ce reprezintă starea de spirit a națiunii. Deci, alegerile periodice sunt modelate demențial de realist ca evenimente ce permit descărcarea pașnică și bine organizată a tensiunilor sociale, pe bază de „bine că au pierdut ăia alegerile" și „Give me hope, Obama!..." . Damn it, Creative Assembly, tot respectul!

Astfel, regimul constituțional este de preferat prin stabilitate, rezolvând aproape de fiecare dată problema nemulțumirii sociale și întrerupând spirala acumulării de tensiuni în populație. Empire: Total War îți permite să termini campania cu o populație mulțumită, pentru că, în sfârșit, evoluția socială, declanșată în secolul al XVIII-lea, o permite istoric, de fapt, îți oferă în mod necesar și inevitabil soluția reală pentru controlul energiei sociale: democrația constituțională.

O mențiune aș mai dori să fac aici. În sfârșit, masele sunt împărțite în două - o clasă a nobililor/sus-pușilor, și una ce cumulează stările de mijloc și pe cele de jos. Sunt construcții(/caracteristici ale miniștrilor/descoperiri științifice) ce afectează diferit fericirea acestor două pături sociale, care, lucru FOARTE important, pot fi impozitate SEPARAT una de cealaltă, ceea ce permite reglajul mult mai fin al raporturilor dintre creșterea populației, mulțumirea supușilor și venitul statului. Încă un bravos! din partea mea pentru producător.

Creșterea creșterii

Aprob și admir apariția unei subtilități în mecanismul economic al jocului. Astfel, unele clădiri mai aduc un fel de venit, pe lângă plusul procentual sau suma fixă adusă în fiecare tură la buget.

Să precizez înainte faptul că la venitul adus de o provincie se adaugă în fiecare lună o sumă ce reprezintă creșterea venitului. Această creștere a venitului per provincie este adusă de suma creșterilor de venit pe tură aduse de clădirile ce pot contribui, în afară de plusul procentual și suma fixă, cu un cuantum fix de creștere a venitului. Sună ca naiba ce spun, dar e greu de explicat.

Pe lângă sumele fixe sau procentuale, la buget se acumulează în fiecare tură o sumă de creștere a venitului. O clădire poate contribui la această sumă, cu un cuantum în general mic, un +3 la venit, să zicem, adus în fiecare tură ca plus al creșterii veniturilor provinciei. Gândiți-vă, că dacă într-o provincie ai mai multe clădiri care aduc în fiecare tură un asemenea adaos la plusul veniturilor, suma creșterii se mărește spectaculos.

Uh, greu, sper că am fost înțeles! Conceptul este interesant, și dă o măsură a creșterii eficienței producerii și colectării de venituri prin stabilitatea asigurată mediului economic. De altfel, într-o anumită formă, această stabilitate a fost introdusă și în schimburile comerciale: dacă întreții o vreme mai îndelungată relații economice cu o anumită țară, obții bonificații datorate loialității în parteneriat. Încă o dată, îmi exprim mulțumirea în fața acestor noutăți, care au fost introduse în motorul economic din Empire TW nu doar fără a perturba echilibrele matematice care fac jocul să curgă plăcut și natural, ba chiar îmbunătățind semnificativ experiența simulării economice.

Pe banii care este

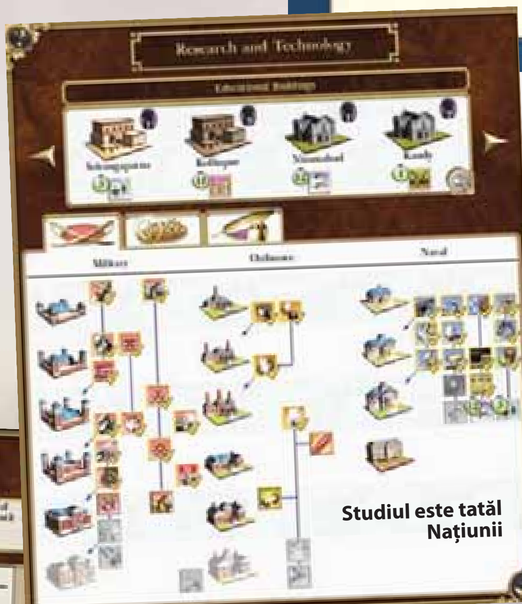
Toate acestea, sunt, însă, doar vorbe şi descântec dacă nu sunt sprijinite firesc, bine integrat, de un motor economic. Ceea ce am remarcat la Empire este faptul că sistemul economic nu se îndepărtează foarte mult de cel din Medieval 2, dimpotrivă, lucrurile stau cam la fel, dar uşor diferit... Căile de comerţ de pe mare şi de pe uscat leagă naţiunea ta de resurse, de colonii şi de alte naţiuni. Aceste căi pot fi piratate, sau chiar complet închise prin blocadă portuară.

Nou este faptul că pe resurse se poate construi, ceea ce măreşte producţia respectivelor resurse şi venitul din comerţ. Tot nouă este şi apariţia teatrelor comerciale, adică a unor zone de coastă situate în regiunile celebre istoric pentru mărfurile lor exotice: estul Americii de Sud, ţărmuri ale Africii, Indiile de Est. Acolo îţi poţi amplasa în locaţii prestabilite navele de comerţ, care vor începe să aducă venituri. Evident, aceste nave trebuie protejate de flote militare, pentru că inamicii, concurenţii şi piraţii nu le vor cruţa. Pe undeva, acest mecanism seamănă cu cel al negustorilor din Medieval 2, dar este adaptat situaţiei noilor vremuri.

Evident, dacă vrei să-ţi creşti veniturile, trebuie să iei legătura cu alte naţiuni şi să le propui un acord de schimb comercial. Din fericire, stabilirea relaţiilor diplomatice este mult simplificată, pentru că nu mai e necesar să te plimbi pe hartă cu diplomatul - ai un tabel bine organizat pentru asta, şi atât. Acordul comercial se obţine deseori fără probleme, dar pe bază de cadou, aşa, ca să ungi osiile ce scârţâie şi să fii sigur de buna înţelegere între guverne. Totuşi, acordurile economice nu pot aduce mai multe venituri decât o



O să-i bat la fund(ul mării)



Studiul este tatăl Naţiunii



Am rămasla putere

face posibil numărul de căi oferit de porturile tale comerciale, motiv pentru care acestea sunt necesare, la fel ca şi upgrade-ul lor constant.

Pe de altă parte, însă, nu îmi este deloc clar ce relaţii numerice există, ce parametri matematici intervin în comerţ. Manualul jocului, deşi excelent tradus în limba română, este, în original, o mizerie sub aspectul cantităţii de informaţie reală, importantă, ce te-ar ajuta să pricepi cum funcţionează mecanismele cifrelor din joc. Să dea dracu' dacă am priceput cum se calculează numărul căilor comerciale, relaţia acestora cu veniturile, de ce anumite porturi comerciale nu fac nimic deşi tu ai marfă pentru schimburi, şi de ce anumite naţiuni nu pot face comerţ cu tine, deşi căi comerciale par să fie disponibile. Repet, nu accept sub nici o formă ca scuză afirmaţia „cumpără un strategy guide pentru Empire" - producătorul ar trebui să-ţi ofere un manual complet al produsului lor, nu mizeria amatoricească împroşcată în cutia jocului.



Dreeepţi!

Diverse (ne)mulţumiri

Altfel, sunt încântat de motorul economic al Empire: Total War, care îţi permite abordări personalizate pentru fiecare naţiune în parte. Eşti o naţie mică, dar cu acces la mare? Bagi o flotă potentă şi îţi creezi un imperiu colonial de toată frumuseţea. Coloniile sunt, precum în istorie, sursa prosperităţii tale, dacă ştii să reinvesteşti în tot ceea ce este necesar pentru ca navele tale să stăpânească mările. Poţi foarte bine să pui de un imperiu precum cel al Marii Britanii, numai din exploatarea coloniilor.

Eşti un Imperiu Otoman, o Rusie? Resursele provinciilor tale întinse, fermele şi pădurile, pot furniza suficiente venituri, fără a mai fi necesară construirea unui imperiu colonial, ci doar a unei flote care să îţi apere porturile.

Una din chestiile care m-au nemulţumit este că nu poţi face comerţ cu sclavi, ocupaţie foarte răspândită şi bănoasă în secolul al XVIII-lea. Sau sclavii sunt trecuţi la categoria din tabelul de comerţ al jocului cunoscută sub numele de „alte bunuri"? Eu înţeleg scrupulele şi temerile producătorului, dar, a naibii făţărnicie, de ce să nu o spunem pe şleau: democraţia asta mult lăudată cu care ne dăm noi mari, civilizaţia prea-minunată a Occidentului, cultura, jmekeria şi fineţurile cu care ne pretindem superiori, au fost create pe baza economică a înrobirii, jefuirii şi subjugării naţiunilor faţă de care ne dăm sculele Istoriei, creştinii lui Dumnezeu. Mi-e ruşine că atâta amărât de bine cât îl am este făcut pe răul, mult mai răul, altora. Dar, vroiam să-mi fie ruşine şi în joc. Bine, măcar, că îi pot distruge complet pe nativii americani!...

O altă nemulţumire mi-o manifest în legătură cu absenţa din joc a marilor companii comerciale, care au fost emblema exploatării coloniilor în secolul cu pricina.


Taci și încarcă arma!


Aproape mitraliere... hm...

Apoi, sincer, nu mă încântă nici faptul că, deși prețurile mărfurilor fluctuează semnificativ, nu știi de ce și cum se produce această variație. O fi ea în raport cu disponibilitatea lor, influențată de elemente precum pirateria, blocadele, războaiele, diverse evenimente și catastrofe naturale? Ceață. Iar dacă ar fi ca aceasta să se împrăștie, este evident că ar cam fi trebuit modelate în joc bursele, ceea ce ar fi putut face partea de strategie mai palpitantă și mai intuitivă, chiar dacă mai stufoasă. Totuși, nu voi țipa prea tare din cauza asta, pentru că producătorul a făcut o alegere bună optînd pentru un motor economic simplu, dar suficient de reprezentativ pentru vremurile cu pricina, și eficace prin integrarea sa naturală în „corpul" națiunii.

Sus baioneta!

Dar, geaba economie dacă nu e armată care să îi asigure condițiile propice de desfășurare, ba chiar să contribuie la lărgirea granițelor tale către orizonturi profitabile. Legat de armată, ceea ce mi-a plăcut foarte mult a fost arborele cercetării științifice. De fapt, ce spun eu, arborele cu pricina mi-a plăcut în întregimea sa. Este suficient de simplu, dar și cuprinzător, căci marchează descoperiri și concepte științifice fundamentale atât pentru dinamica istorică a secolului al XVIII-lea, cât și pentru gameplay, fie acesta strategic sau tactic.

Și pentru că am ajuns la tactică, trebuie să purec nițel arta militară a infanteriei, așa cum este aceasta implementată în joc. Avem ca borne fundamentale de avans al teoriei militare „descoperirea" întâi a baionetei introduse pe țeava puștii, apoi a baionetei cu inel, urmată de baioneta montată pe soclu. Primele două moduri de fixare a baionetei pe arma de foc se realizează prin presiune mecanică, și aduc marele dezavantaj al faptului că măresc semnificativ timpii morți ai manevrării armei. Adică, în cazul baionetei introduse pe țeavă, ca un dop, odată ce ai dat unei unități comanda de montare a baionetei, aceasta nu mai poate fi scoasă în restul bătăliei. În cazul baionetei cu inel, aceasta se sprijină pe exteriorul țevii și incomodează soldatul la încărcarea armei, deci, scade cadența tragerii. Al treilea mod de atașare a baionetei de armă este cel cu soclu, în care montarea și demontarea se face ușor, prin intermediul unui mecanism cu bolț. În plus, baioneta cu soclu este amplasată excentric față de țeavă, la o distanță suficient de mare pentru a nu mai incomoda încărcarea armei.

Am făcut această descriere pentru a puncta câteva elemente. Tot ceea ce v-am spus se vede pe câmpul de luptă - montarea baionetei, încărcarea armei. Mai mult decât atât, pe măsură ce descoperi aceste îmbunătățiri ale baionetei, scade timpul necesar încărcării armei, deci crește numărul de gloanțe pe care le poți trimite către inamic pe unitatea de timp. De altfel, acest lucru este atât de important în câmpul tactic, încât descoperirea acestor modele de baionetă condiționează posibilitatea construirii următoarelor upgrade-uri ale școlilor militare! Adăugați la evoluția baionetei și pe cea a modului de folosire a rândurilor de tragere, inclusiv pe timpul deplasării, toate vizibile în luptă, și veți obține tabloul unei realizări spectaculoase în domeniul jocurilor istorice. Încă o dată, jos tricornu', Creative Assembly!

Epurarea etnică e mama USA

În aceeași direcție a detaliului vizual, istoric și de gameplay, bate (sic!) și artileria. În cazul artileriei mobile, tractată de cai, mi-a plăcut foarte mult faptul că mijloacele de deplasare - caii și soldații conducători de atelaj - pot fi uciși de focul inamic, dar piesele de artilerie, dacă nu au fost atinse, își continuă tirul câtă vreme există suficienți servanți pentru operarea lor, dar rămân fixe, fără posibilitatea de a mai fi relocate pe câmpul de bătălie. Credeți-mă, așteptam de mult acest detaliu în Total War, slavă Domnului că l-au introdus în joc!



Șah la Shogun

Premizele tactice, adică felul în care sunt concepute trupele militare, specificul lor local și evoluția și diver-



Old Shatterhand

sificarea lor prin parcurgerea arborelui ştiinţific, sunt foarte bune. Dar, ce se întâmplă efectiv pe câmpul de bătălie? Păi, nu mare lucru. De ce? pentru că oponentul artificial este cam prost.
Respectiv, nu ştie cum să manevreze, nu are iniţiativă şi nu se coordonează bine.

Ce îi iese cel mai bine AI-ului sunt fazele statice, adică amplasarea trupelor la începutul luptelor. După aceea, se rupe filmul. AI-ul nu are iniţiativă, adică nu ştie când să manevreze, când să practice defensiva şi când ofensiva, reacţiile sale părând a fi mult în urma propriilor tale manevre, şi parcă uşor pe lângă acestea. Singura manevră deşteaptă şi oarecum promptă de care este capabil AI-ul este atacul pieselor de artilerie şi al generalului inamic, folosind manevra rapidă de cavalerie. Am admirat de câteva ori felul în care duşmanul mi-a făcut praf tunurile şi generalul, după care m-am recules din hipnoză şi am avut grijă ca acest lucru să nu se mai repete. Ceea ce este foarte uşor de făcut, la revedere AI, pupa-ma-i pe chiulasă!

În rest, nu am văzut decât atacuri dezlânate, purtate fără ca AI-ul să încerce nimic deştept pentru a mă păcăli, sau măcar un atac grosolan, dar masiv, în punctul cel mai slab al liniei mele de bătaie. AI-ul pare mereu ezitant şi îşi aduce trupele la atac pe rând, necoordonat, fără sprijin reciproc, făcând ca trupele mele excelent poziţionate să tragă în inamic ca la exerciţiu, măcelărind-ul fără probleme.

De la Rome: Total War încoace, am observat o tot mai accentuată scădere a calităţii tactice a AI-ului. Pe bune, cele mai interesante lupte le-am dat în primul Medieval, dar şi în Shogun. Senzaţia mea este că, de la Rome încoace, engine-ul tactic al seriei Total War a devenit mai complex, poate mai realist. Însă, în aceste condiţii, se pare că este mai greu de conceput un AI care să-l folosească eficient. În schimb, engine-ul tactic din Shogun şi Medieval era mai simplu, cu reguli mai puţine, dar bine gândite, care îl apropiau foarte mult de... şah. Nu vi s-a părut niciodată că luptele din primele două Total War-uri semănau foarte mult cu un joc de şah? Nu aţi simţit că manevra şi poziţionarea trupelor păreau formalizate simplu, oarecum mai rigid? Eu zic că aveam de-a face, în concepţia tactică a jocului, cu o formă de şah. Dezavantajul era o diminuare a realismului, dar, vă amintiţi?, se păstra o foarte bună reprezentare a esenţei bătăliei, chiar dacă nu a formei sale reale în completitudinea ei – exact ca la şah. Şi, tot ca la şah, se putea programa un AI redutabil care să ţi se opună, iar acesta era marele avantaj al acelui motor tactic.

Mat la AI

Din păcate, în Empire: Total War, producătorul încă nu a reuşit să creeze un AI capabil să facă uz eficient şi periculos de motorul tactic complex şi realist al jocului, cel pe care ni l-au adus de la Rome încoace. Sub acest aspect, Empire mi se pare cel mai slab titlu al seriei. Pur şi simplu, când am văzut că nici artileria inamică nu se concentrează în punctele mele sensibile, mi s-a cam stricat plăcerea de a folosi eu însumi tunurile – au început să mi se pară un exploit... Iar asta pentru că, aşa cum s-a întâmplat pe



Ah, bătăliile navale

Cât am ţipat noi după ele... Şi iată că ni le-au dat. Acu, din start, să fie limpede, nu am avut pretenţia la un simulator naval serios - iar producătorul ne-a dat exact ceea ce era logic şi de bun simţ. Adică, un arcade de bătălie navală, suficient de simplu ca să putem comanda flotele fără mari bătăi de cap, dar suficient de bine realizat ca grafică şi amănunte pentru a ne oferi un feeling admirabil.

Ceea ce am observat, însă, este faptul că motorul de luptă navală din Empire are de împăcat două capre. Una este capacitatea de comandă efectivă a formaţiilor mari de nave, iar cealaltă este nevoia de a comanda fiecare navă individual, pentru a obţine maximum de eficienţă în manevră şi atac. Mijloacele de comandă individuală şi generală ne sunt puse la dispoziţie în interfaţa jocului, dar am constatat că este dificil să lupţi eficient comutând în permanenţă între nivelul macro şi micro al bătăliei. Practic, de o asemenea eficienţă ar fi nevoie pentru a justifica şi altfel decât grafic existenţa luptelor navale 3D, în timp real, din Empire.

Ce vreau să spun cu asta? De bătălii controlate de jucător ai nevoie pentru a maximiza rezultatele obţinute în luptă - cum ar veni, cu nave cât mai puţine şi mai ieftine să poţi face faţă unui inamic mai puternic, învingându-l prin manevră iscusită, şi nu prin superioritate strivitoare (cea care face victoria sigură în bătăliile calculate şi rezolvate automat). Este însă, dificil să manevrezi cu adevărat iscusit şi eficient, combinând cu rapiditate comanda la nivel înalt cu cea la nivel individual. Astfel, am ajuns rapid la concluzia că e mai bine să fii bogat şi sănătos decât sărac şi bolnav - adică, mi-am făcut flote zdrobitoare ca număr şi dotare, pe care le-am aruncat în bătălii pe care eram sigur că le voi câştiga fără bătăi de cap. Adică, am ajuns tot la echivalentul vechilor bătălii navale rezolvate automat, însă, având parte de elementul de fun al unei grafici excelente.

Cu toate acestea, fără pretenţii de simulator, consider că bătăliile navale sunt o reuşită în Empire. Sunt convins că oameni cu reflexe bune, răbdare şi o cunoaştere aprofundată a tacticilor navale ar putea folosi eficient motorul de bătălii navale al jocului. Dar, pe lângă faptul că aceşti oameni sunt o admirabilă minoritate, ei vor avea de luptat şi cu cele câteva erori de pathfinding şi de aliniere a formaţiilor de nave pe care le vor întâmpina în acest joc.



Batman: Gotham War



În secolul al XVIII-lea, asediile devin un subiect tot mai sensibil. Generalizarea fortăreţelor de tip Vauban - forturi stelate bine dotate cu piese de artilerie şi cu o mare capacitate de protecţie atât împotriva infanteriei cât şi a focului de artilerie - a cam descurajat ideea că un asediu este soluţia principală pentru ocuparea unei ţări. Luptele decisive se dădeau de cele mai multe ori în câmp - câte din marile victorii ale lui Napoleon au fost asedii? Practic, asediile erau, mai degrabă, modalităţi de a obliga inamicul să-şi aducă în câmp deschis marile armate, pentru a da bătălii hotărâtoare, sau mijloace de a creşte presiunea pentru negocieri.

Din păcate, asediile sunt mult prea uşoare în Empire. În primul rând, este suficient să ai trupe de sacrificiu, care să escaladeze zidurile inamicului pe frânghii cu gheare de pisică aruncate peste metereze... Jesus! În loc de unităţi de batmani, de ce nu au fost implementate trupele de genişti/mineri care erau cu adevărat eficace în atacarea fortificaţiilor?

În al doilea rând, e prea simplu să distrugi un fort stelat cu artileria - aţi văzut fortăreţele Vauban din Transilvania, precum cele de la Alba Iulia şi Timişoara? Sunt alcătuite din ziduri groase de cărămidă, iar interiorul fortăreţei este umplut aproape până sus cu pământ. Această soluţie constructivă face ca energia proiectilelor artileriei să fie absorbită în proporţie foarte mare. Pentru a reduce efectul expunerii la tirul cu mortiere, deplasarea în interiorul fortăreţei se face în mare parte prin tuneluri sau căi de acces protejate. În nici un caz un astfel de fort nu este atât de uşor de distrus precum în joc, iar forturile din Empire sunt inexplicabil de departe de designul original Vauban. Ceea ce m-a iritat suplimentar a fost şi faptul că nu am văzut proiectile ricoşând pe zidurile fortăreţelor stelate, anume construite în unghiuri ascuţite tocmai pentru a determina aceste ricoşeuri. Aşa se face că asediile sunt de cele mai multe ori încununate de succes facil, iar asta scade prea mult din funcţia fundamentală a fortului şi a asediului în acele vremuri - aceea de a determina oprirea inamicului în afara zidurilor şi aducerea în câmp, din altă parte, a armatelor mari ale naţiunii, sau a diplomaţilor.

Alt element nereuşit al asediului este dat de pathfinding-ul defectuos al propriilor tale trupe. De prea multe ori am văzut unităţile mele deplasându-se aiurea prin fortăreaţă, pierzând timp extrem de preţios în condiţiile în care de cele mai multe ori nu ştii în ce parte a zidurilor va apărea inamicul. Asta te obligă la manevră rapidă în defensivă, mult îngreunată de un pathfinding execrabil. Nici inamicul nu stă mai bine - nu am văzut AI-ul făcând uz de focul de flancare din bastioanele exterioare ale fortului stelat, în timp ce eu escaladam zidurile, decât foarte rar şi fără consistenţă.


Efecte vizuale exagerate la gura ţevii

câmpurile de bătălie reale, eu am venit cu cât mai multe piese de artilerie posibil. Şi am început să bat cu ele artileria AI-ului, pentru că aşa este normal, tunurile sunt cele mai periculoase arme de pe câmpul de luptă. Dar, nu doar că AI-ul nu s-a angajat într-un duel de artilerie cu mine, preferând să tragă ineficient în infanteria mea împrăştiată strategic, dar a şi venit de fiecare dată în luptă cu puţine guri de foc, care, prin numărul mic, nu erau eficiente. Evident, astfel mi s-a permis să-mi fac mendrele cu propria artilerie, care, după eliminarea artileriei duşmanului, a executat îndelungate bombardamente asupra infanteriei acestuia şi a eventualelor sale fortificaţii.

Ştiţi cum am câştigat eu cel mai mult bătăliile din Empire: Total War? JUCÎND UNDYING!!! Adică, ordonam întâi ochirea artileriei inamice. Apoi, setam timpul pe fast forward şi mă duceam la laptopul pe care îmi joc în timpul liber Undying-ul meu anual, uşor stricat de vremea prea frumoasă de afară. După distrugerea artileriei, dădeam infanteria ca ţintă a tirului tunurilor mele. Din nou, fast forward şi Undying, din care mai aruncam din când în când câte o privire la desktopul pe care tunurile


Am prins un general



mele făceau prăpăd.

Uneori, inamicul îşi trimitea câteva unităţi spre tunurile mele. Dar, în preajma lor îi aşteptau puştile infanteriei mele, bine amplasate pentru a-mi proteja artileria. Inamicul se rărea, ezita şi dădea bir cu fugiţii. Totul automat, pe repede înainte. Când consideram că am tocat destul la inamic, mă duceam să conduc avansul trupelor mele biruitoare. Sux! Nu puţine au fost bătăliile în care cele mai multe din pierderile mele au fost cauzate de focul propriilor trupe...

Să revenim, însă...

... la cele bune, din care Empire: Total War are foarte multe. Nu îmi este teamă să afirm că partea de strategie a jocului este cea mai evoluată din serie. Felul în care

au fost detaliate anumite finețuri de economie și administrație, modelarea socială, apariția localităților ce se pot dezvolta și în care se poate construi, inspirația cu care a fost alcătuit arborele cercetării științifice, toate acestea fac din Empire un joc foarte, foarte bun sub aspect strategic. Evident, iau în considerare faptul că nu e vorba de un titlu exclusiv de strategie, ci de unul care își pune posibilitățile de macromanagement în slujba rezultatelor obținute de jucător în câmpul tactic.

De altfel, și motorul tactic este unul excepțional, așa cum ne-a obișnuit deja Creative Assembly. Păcat că inamicul este foarte slab în luptă.
După mine, acesta este singurul mare minus al jocului, într-o mare de plusuri. Mai este de lucrat și la erorile din bătăliile navale, la funcționarea formațiilor de nave, eventual la un mic tratat de tactică navală. A, și ar mai fi bun un manual extins, care să explice mărunțișuri esențiale din motorul economic.

Ca sunet, muzică și grafică, Empire este impresionant, așa cum ne-a obișnuit seria Total War. În special în luptele de pe continentul american, am fost uluit de frumusețea peisajelor, deseori minunat completate de munții aflați în planul îndepărtat al câmpului vizual, luați parcă din picturile peisagiștilor americani din secolul al XIX-lea.

Dacă nu a făcut-o până acum, mă îndoiesc că producătorul Creative Assembly va putea realiza prea curând un AI competitiv. Însă, așa cum este acum, Empire: Total War este perfect pregătit pentru cel mai mare pas înainte pe care îl mai poate face - nu, nu mă refer la campaniile lui Napoleon, deși aștept cu sufletul la gură și așa ceva. Este vorba despre o implementare isteață a posibilității de a juca o campanie în multiplayer, în timp real, nu hotseat. Sunt perfect conștient că ar fi absurd să vedem o campanie întreagă pe ditai harta, în multi. Dar, cu anumite condiții de victorie și cu o eventuală restrângere geografică la o zonă mai redusă, pentru accelerarea jocului, simt că seria Total War este capabilă să facă față și acestei provocări.

■ **Marius Ghinea**



Înainte de asediu


Artilerie cu fortificații temporare


Apă și foc, lemn la mijloc

alternativa



IMPERIALISM 2

Eu cred că, dacă privim în ansamblu, ca sumă a elementelor de strategie imperialistă colonială, Imperialism 2 este adevărata alternativă a Empire, și nu Imperial Glory. Nu doar elementele de tactică din bătălii, dar și felul extins în care este modelată partea de politică externă și diplomație, alături de motorul economic, arborele de cercetare și exploatarea coloniilor, fac din Imperialism 2 atât cea mai valoroasă alternativă la Empire: Total War, cât și una care chiar îl depășește pe alocuri. Imperialism 2 rămâne în continuare un joc de strategie (și, parțial, tactică) foarte bun, cu nimic mai prejos decât titlurile de gen cele mai recente.

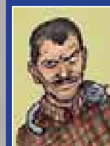
BUNE:

- secțiunea de strategie a fost îmbunătățită
- arborele științific bine adaptat la istorie potențează gameplayul
- grafica și sunetul
- motorul tactic

RELE:

- AI-ul slab
- probleme de pathfinding
- modelarea revoluției
- manualul oferă foarte puțină informație de detaliu
- diplomația este simplistă
- asediile

CONCLUZIE:



Empire: Total War este un joc esențial pentru cei pasionați atât de strategie, cât și de tactică. Oferă un motor economic și social îmbunătățit, și este o lecție vie de istorie prin parcurgerea arborelul de cercetare științifică. În ansamblu, experiența de joc este una plăcută și generatoare de dependență, pentru că reluarea campaniei cu o altă națiune oferă provocări noi și situații strategice ce aproximează impresionant realitatea istorică.
Cu certitudine, seria Total War a evoluat.

9

GRAFICĂ	10
SUNET	10
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	--
IMPRESIE	08

Gen TBS + RTT **Producător** The Creative Assembly **Distribuitor** SEGA
Ofertant TNT Games, Tel: 021.330.17.19 **ON-LINE** www.totalwar.com

CERINȚE MINIME:
Procesor PIV 2,4 GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB DirectX 9.0c

WORLD IN CONFLICT ★SOVIET ASSAULT★

Sau ce se întâmplă când ies rusnacii la însămânțat

La vremea lui, World in Conflict a fost un joc foarte bun. Avea de toate, cât să-i ajungă, nu avea părți necizelate. A fost făcut cu profesionalism, cu toate că unii au criticat partea strategică. Aceasta nu era prea dezvoltată, dar asta s-a și vrut de la bun început, un joc în care distracția să primeze. Ca RTS, nu a fost cine știe ce, dar ca un joc aparte, în genul lui, a fost o bijuterie.

Iată că a venit timpul și pentru o expansiune, cam târziu, ce-i drept. Soviet Assault e o expansiune atipică, integrată în campania originală, lucru care poate fi frustrant pentru cei care au jucat și răsjucat campania originală. Au mai fost câteva jocuri cu astfel de idei și toate au fost criticate, sub acest aspect. Dar dacă suntem puși în situația de a juca iar, oare merită măcar? Da, pentru că nivelul de atenție acordat acestui titlu e îndeajuns de ridicat pentru a spune că e un joc lucrat.

Atenție, vin rușii!

În jocul original, am jucat cu americanii încercând să le apărăm țara de niște ruși furioși. Acum, jucăm și cu rușii, pentru a vedea și cealaltă jumătate a paharului. Cursa pentru invadarea Americii începe în Berlin, în momentul când Zidul Berlinului este scos din funcțiune. De aici, este continuată acțiunea din original, cu americanii, urmând ca din două în două misiuni să mai trecem de partea rușilor. Această decizie de design ne obligă să parcurgem din nou tot jocul original, iar, în vreme ce pentru noii veniți acest lucru nu deranjează cu nimic, pe veteranii jocului îi poate enerva, având în vedere că nici nu sunt îmbunătățiri în celelalte misiuni. E o expansiune care nu adaugă noi unități, noi oportunități, la campania originală, ci doar mai îndeasă pe unde poate niște misiuni de cealaltă parte a taberei.

Deși a fost o decizie neinspirată de design, măcar aceasta adaugă și mai multă atmosferă jocului original, completând acțiunea. E chiar interesant cum au reușit producătorii să îmbine două povești de război, prezentându-le succint, astfel încât ambelor părți să li se prezinte atât părțile bune, cât și cele rele. Ca să nu mai zic de faptul că prezentarea tacticilor rușilor în paralel cu cele ale americanilor e cât se poate de bine venită. În joc putem vedea că ambele tabere au comandanți buni, capabili de mai mult decât vorbe, iar pentru un moment îți vine să crezi că ambele tabere vor câștiga, asta datorită frumoasei legături dintre jucător și soldați, ce te face să ții cu ei. Se simte ceva, mai ales datorită voice-acting-ului de calitate, dar și datorită cut-scene-urilor foarte bine făcute.


Rusul dă mucul

Rușii agricultori

Misiunile de partea URSS-ului sunt variate ca obiective, unități și tactici, mai ales dacă luăm în considerare level design-ul de top. Fiecare hartă e interesantă în felul ei, la fel cum a fost și cazul originalului. Însă hărțile care au un suflu aparte sunt cele de la țară, de prin vestul SUA, unde mai e puțin și poți să zici că rușii au venit la secerat, nu la invadat. Frumoasă atmosferă de sate, pajiști și ferme, distruse fără tăgadă de comuniști.

Cu toate că în ceea ce privește clădirile, rușii n-au nicio jenă să le pună la pământ, până și biserici, măcar generalul lor are bunul simț să interzică omorârea civililor, lucru care nu prea dă bine la reputația lor de ruși fără limite. S-a vrut, cum era și normal, umanizarea acestora, să nu vedem doar brute, dar oricum se vede că e forțată nota pentru a nu-i discrimina pe sărăcuții de ei. Adevărul e că dacă rușii vor invada vreodată SUA, vor face prăpăd în stilul lor caracteristic, adevăr ce e ocolit de jocul de față.


Ruși la prășit

Atenție, iar vin rușii!

În ceea ce privește gameplay-ul propriu-zis, acesta este exact cel pe care-l știm: luptă, adună puncte ce servesc ca întăriri, luptă iarăși, cheamă iar întăriri. Până iese ceva, mai precis până terminăm inamicul. Acesta se va spawna fără rușine, iar dacă atacăm ca orbii, o misiune poate dura extrem de mult, inamicii neîncetând să tot vină pe capul nostru. Dar dacă o luăm încet, încet, jocul nu pune probleme nici pe cel mai greu nivel de dificultate, ceea ce pentru unii a fost și va fi un mare minus.

Ca diferențe specifice, doar câteva aspecte sunt notabile, anume niște atacuri aeriene impresionante, precum și artileria grea de la sol, care face prăpad oriunde este îndreptată. În rest, deși arată diferit, unitățile sunt de aceleași tipuri întâlnite în original, neexistând acea varietate specifică expansiunilor bine făcute.





Neața, tovarășe! Te fac o vodcă?



Ce face cu adevărat bine

Dintre aspectele clar pozitive, performanța poate fi pusă pe primul loc, asta deoarece jocul rulează mult mai bine decât originalul, care nici el nu era de lepădat. Însă pe partea grafică, dacă sunt îmbunătățiri, acestea sunt doar la nivelul cizelării anumitor efecte, nicidecum ceva nou care să ne încânte privirea. În orice caz, deși a trecut destul de mult timp de la lansarea originalului, când ne-am putut delecta cu motorul lui grafic, acesta se ține pe picioare și acum, și încă bine. Exploziile și fumul sunt mai bine realizate decât în orice alt joc, iar asta chiar impresionează, mai ales dacă luăm în calcul densitatea acestor elemente aducătoare de distrugere.

Partea sonoră e mai bună ca oricând, vocile comandanților ruși fiind foarte bine alese, iar toată nebunia frumos redată. Un punct forte care nu trebuie trecut cu vederea sunt câteva melodii din coloana sonoră, care m-au impresionat, mai ales cum sunt eu, mort după melodii din jocuri și filme. Una dintre ele chiar ne invită să luăm un păhărel de votcă și să bem până moare inamicul. Oh, de ar fi posibil!

În concluzie, tot ceea ce face, Soviet Assault face bine. Dar marea problemă e următoarea: la cât de puțin content are, ar fi trebuit lansat imediat după original. Ca să nu mai zic că ar fi trebuit să fie un DLC care să coste în jur 5, maxim 10 euro, nu 20 cât e acum. E doar o adiție, nu o expansiune în toată regula. Cu toate că are un production value de invidiat, pur și simplu nu face banii sau timpul celor care au jucat World in Conflict până s-au săturat. E un joc excelent, luat ca ediție ce include și originalul, pentru noii veniți, dar pentru restul, e o promisiune ce s-a sfârșit într-un pachet cu puțin content

Păcat, prin adăugarea mai multor opțiuni și misiuni, ar fi fost un joc de nota 10 sau aproape. Oricum un 9 tot împușca, de dragul vremurilor bune . Acum, e foarte bun, dar foarte mic, ceea ce scade la notă fără doar și poate.

■ **Raeznohrnis**



Atac american infidel

alternativa



EMPIRE: TOTAL WAR

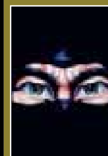
Într-o altă eră, altă atmosferă. Marius s-a întins pe zece pagini de revistă, sfârșind prin a recomanda Empire: Total War tuturor strategilor de duminică și nu numai. De ce ar fi el o alternativă la World in Conflict: Soviet Assault? Citiți review-ul.

**LEVEL MAI 2009*

BUNE:
- E interesant să joci și de cealaltă parte a baricadei
- Conceptual, e excelent
- Grafic și sonor, de top

RELE:
- Costă mult pentru ce oferă
- Ești obligat să reiei originalul

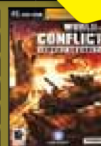
CONCLUZIE:



Cum spuneam, World in Conflict: Soviet Assault ar fi putut încasa un 9 sau mai mult. Problema este că, deși e foarte bun, este foarte mic și scump. Avantaj au cei care nu au făcut încă cunoștință cu seria, prețul plătit pentru ediția completă fiind mai mult decât rezonabil.

7,8

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	06
IMPRESIE	07



Gen RTS **Producător** Massive Entertainment **Distribuitor** Ubisoft **Ofertant** Ubisoft România Tel. 021.569.06.00 **ON-LINE** worldinconflict.uk.ubi.com

CERINȚE MINIME:
Procesor Pentium 4 2 GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 128 MB VRAM

darkSector™

Puterea mediocrității

Niciodată nu mi-a plăcut să aştept. Cu atât mai mult, niciodată nu mi-a plăcut să aştept ceva preţ de ani buni. Mai ales când este vorba de un joc. Era mai uşor când ştiam că trebuie să aştept ca să îmi crească barbă, să aştept să moară Iliescu sau Bush, să aştept să se descopere secretul motorului pe aer şi multe alte asemenea. Dar mi-a fost tot timpul greu să aştept să iasă un joc. Pentru mine, timpul este extrem de relativ. Şi asta pentru că uit chestii. Nu doar cele lipsite de importanţă, ci pur şi simplu uit chestii fără niciun fel de logică. Aşa că uit când am citit despre lansarea unui joc a cărui prezentare iniţială mi-a plăcut şi în care se spunea că iese peste trei ani. Peste două săptămâni văd iar ceva despre jocul respectiv. O imagine, un trailer, un interviu cu vreun berbec ce cască gura prin studiourile de producţie. Şi brusc, am impresia că jocul trebuie să iasă în câteva zile. Ştiu cumva vag că am citit cândva despre el, dar nu mai ştiu când şi cred că au trecut ani. Şi ca să vezi minunea dracu'. Jocul tot peste trei ani iese. Păi să nu-i frigi nişte dumnezei? Mai nasol este că după două sau trei întâmplări de genul, te resemnezi şi nici nu îl mai urmăreşti. Mai ales că pe parcursul celor trei ani de aşteptare, jocul se modifică radical, iar cei trei ani se transformă în cinci.

Resident Evil oare?

De ce pe afară-i vopsit gardul, iar înăuntru-i leopardul? Jocul se anunţa atât de fain, interesant şi plin de elemente noi şi inteligente, dar este atât de fad, de repetitiv şi plictisitor încât trebuie să faci eforturi mari pentru a-l termina şi a nu da cu el de pământ. Ştiu că acest spoiler de început de articol poate tăia avântul multora, dar este necesar. Trebuie să ştiţi de la bun început că oricâte lucruri bune veţi citi în articol despre acest joc (mă îndoiesc că vor fi mai mult de două), Dark Sector este un joc prost.


Ţi-am luat capul!

Primul lucru de care te loveşti în acest joc 3rd person action este faptul că nu ştii numele personajului. Pe mine m-a interesant întotdeauna în pielea cui intru, detaliile despre povestea din spatele omului făcându-mă să mă identific mai bine cu eroul. Dar aici, nimic. Niciun detaliu. Jocul porneşte brusc, cu un agent special îmbrăcat în nişte gioarse de ţoale şi cu o mască pe faţă de zici


Racheta mea e mai mare


Capul plecat, sabia nu taie

că a fost croşetată de o elevă de clasa a cincea la ora de lucru manual. Agentul are deja ceva probleme, dar şeful îl mână de la spate pentru a continua misiunea. Bulversat de lipsa unui film de intro, de o introducere cât de cât în poveste, am ridicat din umeri şi m-am rugat ca acest lucru să fie o găselniţă a producătorilor, cu o poveste ce se ramifică pe parcurs. Nici pe departe. După multe ore de joc, sau multe mi s-au părut mie, am realizat că nu s-a aruncat niciun fel de lumină asupra personajului sau asupra poveştii.

Aşa că l-am întrebat pe cel mai bun prieten al nostru, pe Google. Iar el m-a explicat în detaliu că este vorba despre aventurile lui Hayden Tenno, un agent special al Statelor Unite, care a fost trimis într-o fostă republică sovietică pentru a pune mâna pe un virus ce este pe cale de a fi răspândit de un rus nebun.

Virusul respectiv atacă ADN-ul celor infectaţi, care sunt transformaţi în nişte arătări ciudate care te atacă fără niciun fel de avertisment.


Cine nu-i gata, îl iau cu lopata

Cu o poveste foarte asemănătoare cu cea din Resident Evil 4 şi cu un gameplay desprins din Gears of War, Dark Sector nu vine cu nimic nou. Faptul că personajul principal este înţepat în umăr de un virusat şi mutează şi el nu este nici asta ceva nou, deoarece în Resident Evil 4 deja am văzut acest lucru, când Jack Krauser îşi transforma braţul într-o armă redutabilă.

După cum spuneam, Hayden a fost înţepat de un mutant, iar braţul său începe să muteze, transformându-se într-o armă redutabilă. Glaive-ul este cea mai impresionantă armă din întregul joc. Un fel de frisbee cu lamele ce se materializează în mâna eroului, acest glaive poate fi aruncat către inamici, pe care îi sfârtecă din câteva lovituri. Chiar mai mult. Pe parcursul jocului, acest glaive devine din ce în ce mai puternic. Aruncată în foc, gheaţă sau electricitate, arma va căpăta proprietăţile elementului respectiv şi va lovi mai puternic sau îl va ajuta să rezolve anumite puzzle-uri cretine. Oricum, cea mai interesantă calitate a acestui glaive este posibilitatea de-al controla direct în slow motion, direcţionându-l direct unde vrei, omorând inamici care se ascund după colţ sau ghida după diferite obstacole din drum.

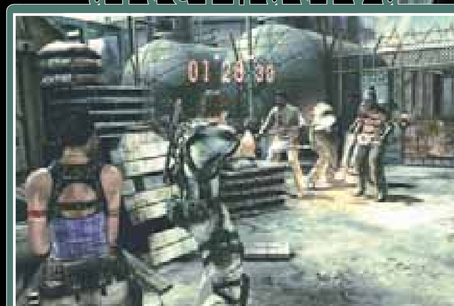
Dar de ce...

Deşi este un amalgam de elemente luate din jocuri de un real succes, Dark Sector nu este un joc bun. Pe parcursul întregului joc, te vei bate doar cu trei tipuri de inamici (cu excepţia a trei, patru boşi) şi totul se rezumă la o măcelăreală fără sens, cu nişte bucăţele insipide de poveste strecurate în cele câteva filme dintre capitole. Nu merită.

■ **Koniec**


Ai călcat pe bec?





RESIDENT EVIL 5

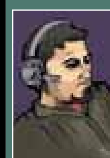
Cu mult mai bun decât Dark Sector, Resident Evil 5 îţi oferă tot ce vrei. Aceeaşi poveste a nebunului care vrea să împrăştie un virus, zombie care te tăbără la orice colţ de stradă, dramă şi suspans. Dar toate acestea la un nivel mult mai înalt, cu trăiri mult mai intense şi cu o poveste mult mai interesantă. Mai ales că multiplayer-ul este excelent, spre deosebire de cel din Dark Sector, care nici nu merită menţionat, deoarece este pus doar pentru că cei de la departamentul de Relaţii Publice au cerut ca aşa ceva să fie prezent în joc.

**LEVEL MAI 2009*

BUNE:
- grafica destul de drăguţă
- câteva super puteri interesante ale personajului principal
- nu are cum să creeze dependenţă

RELE:
- poveste de doi franci
- personaje dubioase şi lipsite de substanţă
- un multiplayer execrabil

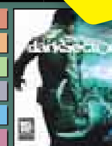
CONCLUZIE:



Jocul este prost. Atât de prost încât nu merită să îţi pierzi vremea cu el. Dacă vrei să joci ceva asemănător, opreşte-te la Gears of War sau la Resident Evil 5 sau chiar 4. Repetitiv, fără o poveste convingătoare, fără personaje convingătoare, fără arme convingătoare, fără un gameplay convingător şi, mai ales, fără un multiplayer convingător, Dark Sector este un eşec.

5,3

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	06
MULTIPLAYER	02
STORYLINE	04
IMPRESIE	04



Gen 3rd Person Action **Producător** Digital Extremes **Distribuitor** Aspyr Media
ON-LINE www.darksector.com

CERINŢE MINIME:
Procesor PIV 2 GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 128 MB

RESIDENT EVIL 5

Brigada Deparazitare în Africa, la soare

Fără doar şi poate că, după primele titluri Alone in the Dark, Resident Evil a celor de la Capcom este seria care a definit rigorile genului Survival Horror. Materializat pe PlayStation, cel dintâi RE a reuşit să îmbine foarte bine, pe atunci, acţiunea cu groaza, făcând jucătorul să ezite în a deschide următoarea uşă. În Survival Horror, scapi cum poţi. Fiecare glonţ contează şi de multe ori eşti nevoit mai degrabă să fugi din calea ameninţărilor, căutând o situaţie avantajoasă în care, gândind la rece şi drămuindu-ţi cu grijă posesiunile lumeşti, POATE că vei reuşi să mai trăieşti câteva minute. Panica înseamnă moarte sigură. Ceva mai târziu, apare şi franciza Silent Hill semnată Konami, în care partea a doua a dus horror-ul digital pe culmi, îmbinând o atmosferă apăsătoare cu limitări arbitrare ce bagă şi mai tare spaima-n tine, monştrii foarte reuşiţi, cu origini în teoriile lui Freud şi doză moderată de acţiune cu personaje misterioase, complexe pentru a crea o intrigă senzaţională ce se dezvăluie treptat (şi niciodată pe de-a-ntregul de la prima parcurgere), oferind jucătorului mai multe finaluri – la care dacă ajunge făcând alegeri sincere şi nu consultând vreun ghid, reflectă ceva din lumea sa interioară. Dar asta e valabil numai şi numai pentru Silent Hill 2 şi am spus-o tocmai pentru a-i sublinia superioritatea ca atmosferă, profunzime şi simbolistică atât faţă de celelalte SH-uri, cât şi faţă de seria RE şi alte francize similare. De ce? Veţi vedea, e relevant.

În altă ordine de idei, Resident Evil a oferit, cel puţin în primele trei părţi, confruntări dificile, cu şanse mici de supravieţuire, o atmosferă întunecată unde speranţa nu e tocmai bine primită, convenţii de gameplay care să-ţi bage frica-n oase, poveste cam trasă de păr dar îndrăgită de mulţi, voice over-uri de-a dreptul caraghios de nepotrivite în dialoguri oricum stereotipice şi chiar puerile, câteva puzzle-uri (nu neapărat grele, nu neapărat foarte logice) şi nişte lupte memorabile cu boşi. Pe primele două le-am jucat cu plăcere şi m-au captivat, la vremea respectivă, iar pe Code Veronica am aruncat doar un ochi, din lipsă de acces la consolă. Pe scurt, viitorul omenirii din universul RE e întunecat de experimentele unor corporaţii, precum Umbrella şi TriCell, care cercetează şi produc corpuri virale fie ca arme biologice, fie pentru a da naştere unei noi specii, biologic superioară, de pe următoarea treaptă a evoluţiei. Aceşti virusache au prostul obicei să mai scape, dând iama-n diverse locuri şi zombificând în cel mai bun caz populaţia nebănuitoare, locuri unde, din întâmplare sau nu, se află eroii pe care-i controlăm şi antagoniştii lor. Au fost T-Virus, G-Virus, Las Plagas (L-Virus, în opinia mea), RE 5


Nu muri, Sheva! -Stai calm, e de la micul dejun.


Sunt însurat, lasă-mă-n pace!

ne arată ce poate Progenitor Virus (P-Virus), aşa că de aici înainte mă voi referi la molimele în cauză ca la un personaj colectiv, A-Virus, virusul a(na)lfabet.

Resident Rambo?

Mulţi au criticat vehement schimbarea de direcţie propusă de Resident Evil 4, care abandona camerele fixe în favoarea unui mediu tridimensional şi punea accentul eminamente pe acţiune şi suspans, păstrând însă mult din atmosfera şi convenţiile de joc deja obişnuite din titlurile anterioare. Sistemul de luptă implica apropierea camerei de personaj atunci când acesta ţintea, restrângând mult unghiul de vedere şi aşa claustrofob, lucru care a dăunat nervilor, dar nu mai mult decât a ajutat la amplificarea tensiunii. Puzzle-urile s-au mai rarefiat şi s-au dovedit a fi uşurele, în schimb luptele şi acţiunea în general s-au îmbunătăţit radical, în special în punctele culminante în care protagonistul trebuia să înfrunte un boss (şi RE 4 oferă unii dintre cei mai interesanţi şi memorabili boşi din istoria jocurilor video). De fapt, până acum vreo trei săptămâni, şi eu mă număram printre cei care considerau RE 4 o catastrofă de joc, un shooter submediocru, fiindcă atunci când îl încercasem prima dată (pe PC, cu tastatura şi toate problemele mizerabile de portare iniţiale, ce-i drept) i-am pus eticheta şi i-am dat Uninstall după nici un ceas de butonat. Întâmplarea face că refuzul total al lui Cioli de a se coborî la nivelul controlului cel puţin exasperant (în primă fază) al lui RE 5 – s-a înnegrit de furie mai ceva ca un majini - m-a adus în postura de a mai oferi francizei o şansă… pe care n-am regretat-o şi vă pot mărturisi de pe acum că am devenit fan RE 4 şi 5.

Pupici din Continentul Întunecat

Cea de-a cincea parte (oficial vorbind, fiindcă au fost mult mai multe pe toate platformele posibile) îl găseşte pe unul dintre protagoniştii Resident Evil-ului iniţial, Chris Redfield, în Africa. Membru fondator şi agent activ de teren al BSAA (Bio-terrorism Security Assessment Alliance), nenea Cristi se află într-o misiune de investigare a unor activităţi suspecte biologic. Odată ajuns în Kijuju, o zonă deşertică africană, fiindcă nu prea ştia locurile, oamenii şi obiceiurile, coopteazã un ghid pentru a-l asista. Adică Sheva Alomar, bunăciunea jocului şi mai ales agentă a filialei africane BSAA pentru a-l ghida. Presupun că alegerea decorului este parţial tributară celei mai recente ecranizări Resident Evil, Apocalypse, plasată într-un decor la fel de arid, scărpinat de un soare nemilos. A propos, filmele RE mi-au plăcut foarte mult.. pentru nişte flick-uri de acţiune de categorie B.

Pornind de la filmuleţul de intro şi primele momente de joc efectiv, atmosfera e comparabilă cu Far Cry 2, dar o comparaţie care mi-a venit atunci în minte, pe care o consider mai pertinentă (şi pe care am văzut că o împărtăşesc şi alţii într-un periplu ulterior pe Wikipedia) este cea cu filmul Black Hawk Down. Căldură mare, monşer, contrast puternic, bloom din plin (în cazul de faţă justificat, fiindcă intensifică atmosfera deşertului), arhitectură veridică şi reuşită, negrişori agresivi (majini) care dau picioare blajine unui covor rulat (nu cred că avem dubii ce conţine), oprindu-se la trecerea agenţilor pentru a le arunca priviri mieroase, transpiraţie abundentă, suflu greoi şi o aparentă linişte, sinistră, care prevesteşte tot felul de nenorociri. Grafica este impecabilă şi sunetul la înălţime, pe toată durata jocului. Mai next-gen de atât nici nu-ţi poţi dori. Desigur, nu trebuie să fii mare filosof ca să-ţi dai seama că totul urmează să se ducă dracului, transformându-se într-o cursă pentru supravieţuire condiţionată de împlinirea scopului vizitei. E suficient să spun că povestea o continuă pe cea din RE 4 şi-i poartă pe protagonişti prin mai multe decoruri, legând majoritatea iţelor lăsate în aer de titluri precedente într-un mod pertinent, chiar dacă nu perfect şi ducând către o încheiere satisfăcătoare. N-am considerat niciodată povestea un punct forte al seriei,


1,2,3, ACUM!


Scenă pitorească din RE 5


Gura mare, mânca-te-ar tata!

Hopa sus, căprioaro!




Baftă!


Iar s-a lăsat cu alegeri violente

dar aduce suficiente motivații pentru a-l juca și a vedea ce se mai întâmplă, iar fanii RE sunt sigur că o vor adora. Am mai zis-o în review-ul de Halo Wars și mă autoplagiez cu nerușinare: așa-i în dragoste.

Gameplay à la Resident Evil

Dacă v-a enervat la culme abordarea mai action din RE 4, sunt șanse maxime ca RE 5 să nu vă „răzgândească" (eu sunt totuși una dintre excepții, fiindcă după terminarea jocului de față am descins în forță prin RE 4, unde m-am simțit ca la mine acasă distrându-mă de minune, pentru a putea face o comparație empirică între cele două), fiindcă veți avea parte de și mai multă acțiune în defavoarea puzzle-urilor, mai rarefiate și destul de facile, care totuși rămân diversiuni interesante. Vă avertizez de la bun început: dacă n-ați mai jucat RE 4 cu gamepad, veți înjura ore-n șir controlul. Eu am trântit gamepad-ul de era să crăp ecranul după încercări repetate de a comanda eficient personajul, dar, după câteva ore bune, i-am dat de cap și am început să mă simt în largul meu, fără să-mi pot imagina o rezolvare mai bună. Pe scurt, convenția clasică RE este că nu poți să tragi în timp ce te miști. Te oprești, țintești și când nu mai puiți, o iei la sănătoasa. Față de RE4, s-a introdus posibilitatea de a păși în lateral, destul de irelevantă dacă mă-ntrebați. Singurul reproș care stă în picioare: odată ce comuți în modul de tragere, ești obligat să folosești stick-ul analogic din dreapta pentru a ținti, lucru stupid în condițiile în care cel din stânga oricum nu are nicio funcție în acest mod. De ce nu ne-au lăsat să folosim oricare dintre stick-uri pentru a ținti? Oricum nu te poți mișca dacă ridici arma. De ce? De ceeee?!! E o frustrare bine motivată, dar pe care o înțelegi doar în practică, mai ales dacă ai jucat RE 4, care te lăsa să țintești cu stick-ul altfel folosit pentru deplasare. Pe scurt, după ce am terminat RE 5, stăpâneam perfect controlul. Am trecut la RE 4 și m-am acomodat fără niciun efort, iar când m-am reîntors la 5, n-am mai fost în stare de nimic. Atât de dezorientant este.


Am venit să-ți tund gardul, amice!

Adevărul sumbru este că pentru a te putea bucura de RE, trebuie să-i accepți fără jumătăți de măsură convențiile, mult mai vizibile în partea a cincea. Tocmai pentru că perspectiva e foarte restrânsă și nu poți trage din mișcare, iar a te întoarce în jurul propriei axe pare să dureze milenii când zombiliticii sunt grămadă pe tine, există, ca și în titlurile precedente, posibilitatea de a te răsuci rapid la 180 de grade (de fapt, meseriașii cunosc anumite trucuri ce permit uneori răsucirea la 90 de grade), însă, cu toate acestea, dacă inamicii s-ar mișca permanent cu agilitate, n-ai avea nicio șansă. Rezolvarea producătorului: deși de multe ori majini și celelalte vietăți se năpustesc spre tine amenințător, în fugă, odată ajunși foarte aproape, se opresc, bagă o animație în care urlă sau își dreg vocea, ce vreți voi, după care dezlănțuie atacul. Arată ridicol, n-are nicio logică, dar susține perfect sistemul de control și gameplay-ul, fiindcă ai destul timp să reacționezi, în cele mai multe cazuri. Altfel, ai fi pierdut. Nu suportați ideea, nu-l jucați. N-are rost. Dar odată ce o faceți, îmbrățișând regulile, vă veți distra de minune. Ticăloșii încearcă să te trăsnească cu arme sau te imobilizează, moment în care trebuie să te lupți pentru a te elibera (agitând cât mai nervos stick-ul de mișcare), mai ales că odată ce ești prins de unul și înconjurat de alții, ai toate șansele să primești o pălitură fatală dacă nu o faci. Poți încerca să-i împuști sau poți scoate în orice moment cuțitul, pentru o lovitură melee (aviz amatorilor, eroii nu avansează când dau lovituri de cuțit, în schimb inamicii sunt aruncați în spate odată loviți, așa că trebuie să cobori arma, să alergi spre ei și să-i lovești din nou, dacă nu ai gloanțe). Aici intervine și o coordonată mai puțin evidentă: în anumite momente ale luptei, îți este indicat pe ecran că poți executa o lovitură manuală pentru a bloca un atac sau pentru a nenoroci un inamic amețit de vreun glonț (depinde mult de poziționare și de locul în care l-ai împușcat). Astfel, poți să-i tragi un glonț în picior sau în cap, apoi să fugi înspre el și să-i dai pumnul (Chris) sau piciorul (Sheva) de grație. Ba mai mult, fiindcă necurații au prostul obicei să se ridice după ce au fost aruncați la pământ de vreo salvă, e o idee bună să alergi către inamicii prăbușiți și să le aplici un finishing move (Chris le zdrobește căpățâna cu bocancii iar Sheva mestecă-n mațele lor cu lama din dotare). Nu de alta, dar muniția e rară și echipamentul pe care-l poți purta cu tine, foarte limitat. Despre asta, imediat. În rest, există multe secvențe de tip Quick Action, când trebuie să apeși simultan două butoane, pentru a evita atacuri fatale, atât în timpul jocului efectiv, cât și în timpul filmulețelor intermediare, interactive. Asta e o găselniță inteligentă a producătorilor pentru a menține jucătorul în priză și a-l face să urmărească mereu acțiunea. Să nu credeți că scăpați dacă le memorați, fiindcă pentru aceeași situație este posibil să apară combinații și butoane alese în mod aleator de fiecare dată, chestie care devine mai pronunțată pe niveluri crescute de dificultate. Alteori, protagoniștii vor trebui să colabo-


Be kind, rewind!



reze pentru a putea continua (Chris îi ține Shevei scară pentru ca ea să poată ajunge pe o anumită clădire sau o aruncă peste vreo prăpastie). De fapt, RE 5 este conceput din start cu gândul că cei doi sunt o echipă și trebuie să se ajute reciproc. Aici apare diferența majoră față de RE 4, cu avantajele și dezavantajele inerente. O altă diferență este că vânzătorul misterios a dispărut (huooo!!) în favoarea unei liste seci de cumpărături ce apare între niveluri, unde poți totodată să-ți lași la păstrare și obiectele pe care crezi că vei vrea să le folosești mai târziu. Cea mai importantă diferență legată de inventar este că pe durata nivelurilor ai doar nouă socluri în care bagi orice obiect vrei (nu mai contează dimensiunea), iar acesta se accesează în timp real. Nu mai ține figura „îl împușc pe ăla de departe cu luneta, pun pauză de inventory, scot shotgun-ul și-l fac bucăți pe ăsta care-mi suflă-n ceafă”, în schimb obiectele pot fi mapate pe cele patru direcții și accesate rapid cu tasta multidirecțională a gamepad-ului. Limitarea echipamentului și accesarea lui în timp mi se pare o idee foarte bună, e o adevărată injecție de adrenalină. Rămâne și un subiect bun pentru înjurături, dar asta până te obișnuiești. După care, începe să-ți placă. Bani faci vânzând fie obiecte, fie bani și comori pe care le găsești împrăștiate sau bine ascunse prin niveluri și-i poți folosi pentru achiziționarea unor unelte noi de distrugere, îmbunătățirea lor (unele au abilități speciale, conform tradiției) sau pentru a cumpăra echipament de protecție (vestă melee sau antiglonț, pot fi purtate simultan și în cazul Shevei e păcat, fiindcă-i acoperă decolteul). Dar toate ocupă slot-uri și nu te poți baza pe o singură armă niciodată, fiindcă muniția este rară și nu poate fi cumpărată (ar fi fost un dezastru pentru concept să o poți face) așa că deciziile de ordin administrativ se pot dovedi foarte importante, iar jocul poate deveni aproape imposbil în lipsa unui echipament corespunzător și a unei cantități suficiente de muniție (eu nu m-am blocat niciodată din cauza asta, dar am fost obligat să lupt cu piciorul și cuțitul o bucată). Orătăniile îți lasă după deces comori, bănuți sau muniție pentru arme, pe care trebuie să le iei cât de repede poți, fiindcă au prostul obicei să mai și dispară. N-o fi realist, dar nu e asta ideea jocului. Funcționează foarte bine.


Și călare, și pe jos


Order în the Court! Liniște-n curte, băi!

Măcel pentru doi

Chris și Sheva sunt parteneri. Se acoperă reciproc și colaborează permanent pentru a putea combate amenințările și trece peste obstacole și situații dificile. Ideea folosită în Army of Two este pur și simplu o glumă proastă pe lângă gameplay-ul din RE 5, extrem de reușit, dar asta numai când doi oameni îl joacă în mod cooperativ. Bunăoară, dacă pornești la drum singur, AI-ul se va ocupa de Sheva. În multe situații și mai ales în luptele cu boși, ea va oferi indicații prețioase, scutindu-te să mai gândești, ceea ce unora le va conveni, dar mie nu-mi surâde. Răspunde bine la comenzile speciale, în care poți să-i ceri ajutorul sau un obiect din inventar, dar per ansamblu prestația dânsei lasă de dorit. De multe ori, va consuma fără rost sau efect muniție prețioasă, se va băga în fața ta când ți-e ținta mai dragă sau chiar va trage în tine, încercând să răpună vreo dihanie când te afli între ei. Alteori, are o precizie incredibilă, alege perfect arma și o folosește cu chibzuință, menținându-se în poziția optimă. Așadar funcționează, dar AI-ul dânsei devine ocazio-


California Love

nal foarte enervant și strică mult din plăcerea de a juca. Rămâne varianta parcurgerii campaniei în mod multiplayer cooperativ, unde jocul strălucește, odată ce partenerii se acomodează cu schema de control și dacă se înțeleg bine (inclusiv fiecare în ce țintă trebuie să tragă). Se poate pe aceeași consolă, într-un genial mod split screen care nu restrânge deloc perspectiva și-așa îngustă sau via internet. Ideea principală este să stai mereu cât mai aproape de partener, care te poate elibera pe loc din strânsoarea vreunui majini sau îți poate administra o injecție cu adrenalină atunci când ești pe moarte (sau vindeca, după caz). Sunt și momente în care jocul îi separă în mod voit pe cei doi, fiecare trebuind să facă tot posibilul pentru a-l acoperi pe celălalt (un astfel de episod, în mod special, a fost realmente delicios). Se poate merge și pe ideea unul trage, celălalt aleargă și-i zăpăcește pe inamicii amețiți cu un atac melee fatal, unul distrage ditamai bestia pentru ca celălalt să poată pregăti o capcană sau să-i loveasă punctele sensibile, iar cooperarea dintre cei doi merge surprinzător de departe, fiind poate cea mai satisfăcătoare experiență de acest gen pe care am avut-o vreodată (mulțumescu-ți Koniec pentru că mi-ai fost alături pe durata întregii campanii – și ce echipă bună am făcut, ce ne-am distrat!). Serios, puține jocuri au reușit să facă oamenii să coopereze atât de strâns și cred că dacă aș intra acum cu tovarășul Koniec în același fireteam pe un server de Call of Duty, am face prăpăd. Asta fiindcă RE 5 nu este un joc ușor. Pe Easy nici n-am încercat, dar pe Normal inamicii opun suficientă rezistență și aduc un grad numai bun de provocare. Salvarea se face automat, prin checkpoint-uri, răspândite de-a lungul nivelurilor la intervaluri și în momente foarte potrivite. Pentru cei mai experimentați, există și Hard (bașca Professional, mai încolo), unde orice mișcare greșită, idee proastă sau glonț irosit te pot costa viața. În orice caz, nivelurile oferă suficientă diversitate, chiar dacă sunt, în cea mai mare parte, liniare (există câteva zone în care ai o libertate măricică de mișcare, foarte binevenite). De la peisajul clasic african, mlaștini, platforme petroliere, vapoare, mine până la ruine adânc îngropate în pântecul pământului și nelipsitele laboratoare secrete, aveți ce vizita și toate arată fenomenal. Inamicii sunt foarte variați, fiecare cu slăbiciuni, posibile atacuri în care te omoară instantaneu, iar boșii, uneori colosali și mini-boșii sunt, în mare parte, geniali, iar luptele cu ei sunt provocări ce aduc multă satisfacție. Cea mai frumoasă luptă, din punctul meu de vedere, se desfășoară în larg (fanii RE 4 își vor aminti cu plăcere de confruntarea cu Del Lago, chiar dacă de data asta e vorba de o abordare diferită), iar la revizitarea zonelor, veți constata uimiți că lucrurile se pot desfășura într-un mod radical diferit față de parcurgerea anterioară. Situații noi, rezolvări noi.


Mâinile sus! Ești arestat!


Oh, Brad Frumos!


Pyramid Head din Silent Hill 2?!!

Once they pop, you can't stop

E distractiv să te lupți cu nemorți/infectați/parazitați în general, iar Resident Evil 5 are o savoare deosebită. Pe lângă combinațiile melee pe care le poți face dacă lupți folosindu-ți capul (la gândit, nu pentru lovit), panoplia uriașă de arme (de la pistoale, grenade de toate felurile, puști cu și fără lunetă, mitraliere, magnum-uri și bastoane electrice până la aruncătoare de grenade, rachete și chiar... nu vă stric surpriza) dintre care doar o parte sunt disponibile la prima parcurgere, conform tradiției. Iar dacă în RE 4 parcurgi din nou jocul de maniac, aici ai toate motivele să o faci pentru a acumula echipament, bani și a-ți îmbunătăți armele la maxim (chestie care a rămas din RE 4). Odată ce ai o armă actualizată la maxim, primești diverse bonusuri, precum muniție infinită (dar devine enervant fiindcă nici măcar nu mai trebuie s-o reîncarci). În fine, sunt enorm de multe achievement-uri și chestii de deblocat, iar a face asta presupune a parcurge jocul de câteva ori. Dar ai toate motivele să o faci, fiindcă profilul păstrează tot, iar chestiile devin accesibile în multiplayer, atât în modul Mercenaries, deblocat la o primă parcurgere a jocului, cât și în Versus (deathmatch clasic sau pe echipe cu două moduri de joc, conținut descărcabil din păcate contra unei sume mici, ce-i drept Mercenaries presupune completarea unor stagii ce se desfășoară pe versiuni ceva mai mari ale hărților din joc cu un calificativ cât mai mare. Joci contra cronometru, începând cu un timp de două minute ce poate fi extins prin spargerea unor clepsidre împrăștiate prin nivel, primind puncte pentru căsăpirea dihăniilor și a boșilor, ca și pentru combo-uri, iar acțiunea este foarte dificilă (și e foarte bine așa). E foarte posibil să nu vă mai puteți opri, pur și simplu, din jucat. Are un lipici fenomenal și te provoacă să deblochezi mereu harta următoare, personaje și costume suplimentare, arme noi (Sheva poate deveni o amazoană cu un arc furios, devin jucabile și alte personaje din poveste și chiar din titlurile precedente). Îmi e greu să vă spun tot în patru pagini amărâte, fiindcă RE 5 te răsplătește din plin pentru banii dați, cu tone de conținut

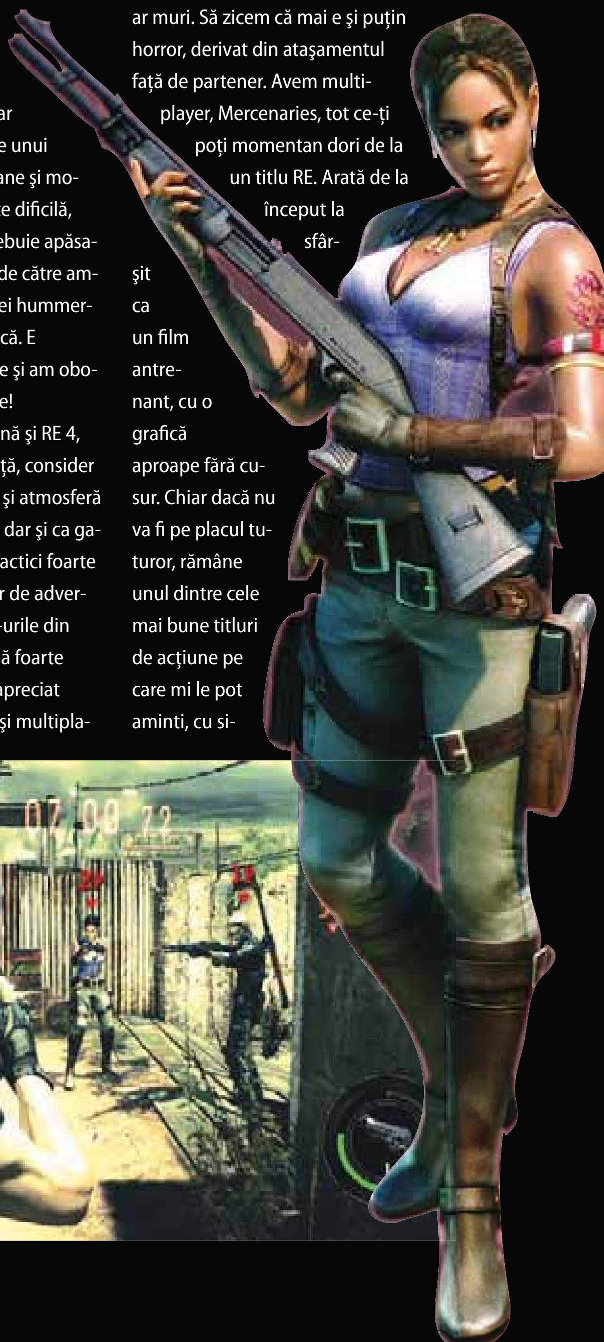

Fă, ne-au tras în piept cu salariile!


Pe rând, că avem destule gloanțe pentru toți

antrenant, de bună calitate. Confruntarea cu diversele tipuri de paraziți produși cu ajutorul A-Virus, ce cresc în inamici mai repede decât se umflă literele din supa alfabet în apă fiartă, poate fi foarte grea sau ușoară, dacă le prinzi slăbiciunile și te poți trezi aflând chestii noi jucând de mai bine de 30 de ore. Problemele se leagă de AI-ul Shevei din single player. Apoi de sistemul găunos de administrare a obiectelor. Orice arunci nu ajunge pe podea, ci dispare complet, obligându-te să jonglezi în cel mai enervant mod cu puținele bunuri disponibile în timpul misiunii. Între misiuni, e mai simplu, fiindcă ai timp, poți cumpăra și vinde și ai acces la tot ce ai acumulat pe parcursul aventurii.
Apoi, mai există secvențe exasperante, cum ar fi o cursă în care Chris și Sheva sunt în spatele unui hummer și au de mitraliat tot felul de camioane și motocicliști. Pe lângă faptul că porțiunea e foarte dificilă, apar și QTE-uri (Quick Time Events) în care trebuie apăsate anumite combinații de butoane simultan de către ambii jucători. Eșecul duce la scăderea rezistenței hummerului și-așa destul de sensibil la artileria inamică. E singurul punct în care m-am enervat la culme și am obosit să tot mor și să dau Continue. Bine că trece!

Sincer, după ce am butonat o săptămână și RE 4, de era să nu mai apuc a scrie review-ul de față, consider RE 5 un joc inferior în single player, ca decor și atmosferă (prefer infectații spanioli care urlă „Matalo!") dar și ca gameplay. Asta din cauză că necesitatea unei tactici foarte precise s-a diminuat, iar majoritatea tipurilor de adversari sunt mai ușor de biruit acum. Iar puzzle-urile din RE 4, chiar dacă nu sunt tocmai grele, adaugă foarte multe atmosferei geniale. RE 5 trebuie însă apreciat pentru gameplay-ul cooperativ de excepție și multiplayer în general, care face și din Mercenaries (prezent și în RE 4) ceva mai mult decât o distracție păcătoasă. Toate chestiile enervante și problemele jocului nu strică prea mult din farmecul său.
Sentimentul de Resident Evil supraviețuiește (ce-i drept, cam șifonat), acțiunea este fenomenală, partea de survival ține de cât de bine joci și ce nivel de dificultate alegi, iar horror-ul... nu știu ce să spun, eu intram în panică mai mult când dădea Koniec de bucluc și încercam cu disperare să-i salvez pielea. Și eram îngrozit de ideea că ar muri. Să zicem că mai e și puțin horror, derivat din atașamentul față de partener. Avem multiplayer, Mercenaries, tot ce-ți poți momentan dori de la un titlu RE. Arată de la început la sfârșit ca un film antrenant, cu o grafică aproape fără cusur. Chiar dacă nu va fi pe placul tuturor, rămâne unul dintre cele mai bune titluri de acțiune pe care mi le pot aminti, cu siguranță printre cele mai bune jocuri apărute deocamdată în 2009 și singura șansă de a intra cu mai mulți prieteni deodată în universul Resident Evil.

■ **Caleb**





Modul Versus

alternativa



RESIDENT EVIL 4

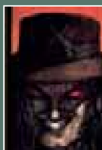
În opinia mea, atmosfera e mai captivantă, inamicii mai... ahem, simpatici și unii dificil de abordat (cere tactică și asta e bine), decorul e fantastic (uneori aveam senzația „RE meets Castlevania") și oferă o experiență single player mult mai fericită. Ah, da, până și controlul e mai bun, atâta vreme cât folosești un gamepad. Cel mai bun din toată seria.

LEVEL MARTIE 2007

BUNE:
- multiplayer-ul și modul cooperativ
- grafica
- luptele cu boșii
- conținut mult și de bună calitate
- rejucabil

RELE:
- prea puține puzzle-uri și prea simple
- inamici mai puțin antrenanți decât în RE 4
- control și inventory cu probleme
- poveste previzibilă, dialoguri cam plate
- puține noutăți pentru cei care au jucat RE 4

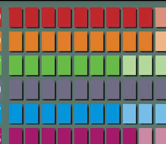
CONCLUZIE:

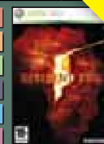


Dacă ați jucat Resident Evil 4, s-ar putea să aveți mai multe flashback-uri decât ar fi de dorit, în ciuda decorului schimbat și să constatați cu stupoare că unele lucruri care vă plăceau nu mai sunt de găsit. Resident Evil 5 aduce un gameplay cooperativ, defectuos și variabil în compania AI-ului, dar sublim când îl joci alături de un prieten, iar ideea de RE în multiplayer... cred că ne-am dorit-o cu toții și implementarea este de zile mari.

8,3

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	10
STORYLINE	07
IMPRESIE	08

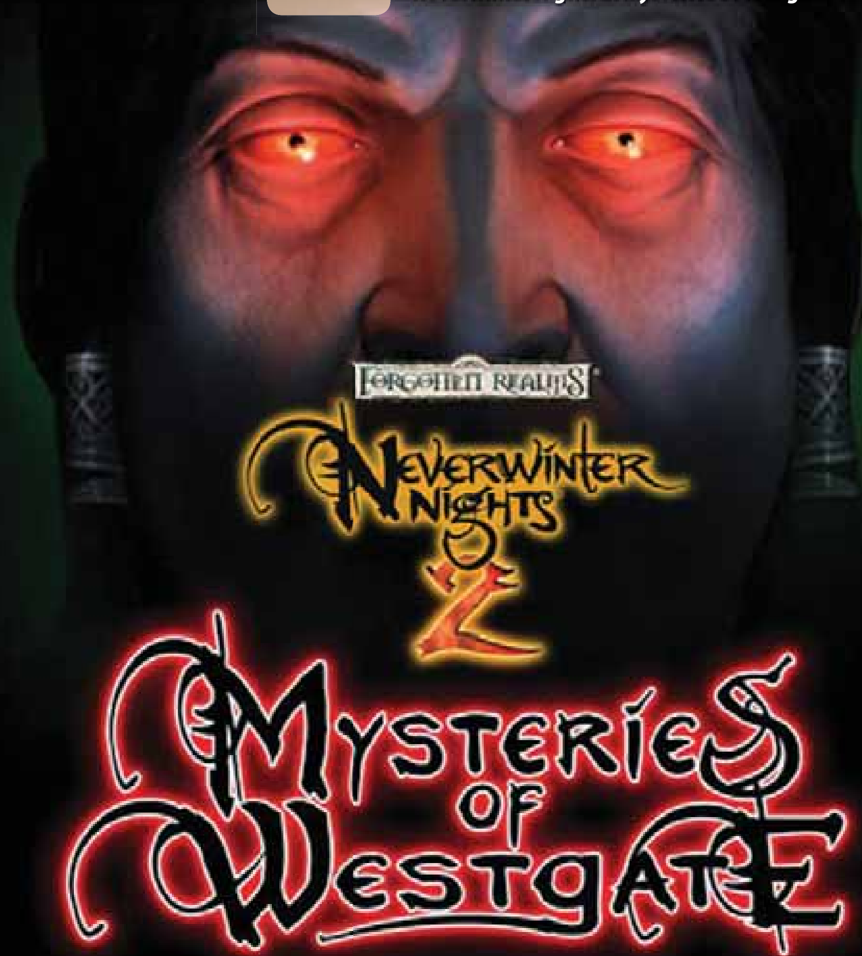




Gen Action **Producător** Capcom **Distribuitor** Capcom **Ofertant** GameShop.ro
ON-LINE www.residentevil.com

Consolă Xbox 360 oferită de Microsoft România

Neverwinter Nights 2: Mysteries of Westgate



Misteriosul mister al misterelor

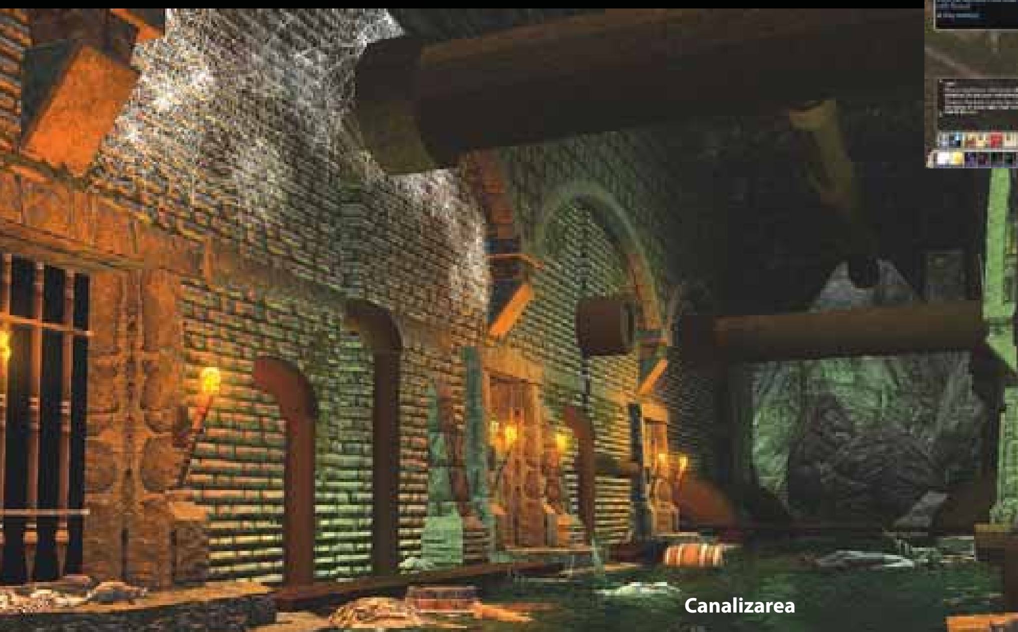
Mysteries of Westgate, primul Adventure Pack (dea Domnul să nu fie şi ultimul), pentru Neverwinter Nights 2 mi-a confirmat faptul că Atari lucrează pe căi misterioase şi neştiute de nimeni. Nici până în ziua de astăzi n-am priceput de ce un modul terminat înaintea primului add-on a fost lansat la câteva luni după apariţia celui de-al doilea expansion. Umblă vorba prin târg că Mysteries of Westgate ar fi „platforma" de test a unui nou sistem de securitate. Alţii, mai cârcotaşi, dau vina pe incompetenţa distribuitorului. Eu, ca un om echilibrat ce sunt, cred că răspunsul se află undeva la mijloc. Puţină incompetenţă, o listă a priorităţilor puţin diferită de cea a fanilor NWN 2, cam aşa se naşte o întârziere de aproape doi ani. În fine contează prea puţin de ce a trebuit să aşteptăm atâta amar de vreme pentru modulul asociat unui DRM, important e că Mysteries of Westgate s-a lansat (asta presupunând că lansarea din 29 aprilie n-a fost amânată din nou), iar eu nu a trebuit să mă las de RPG-uri după ce am terminat Drakensag.


Uriaşul cel blând

Dintre sute de catarge...

Dacă veţi consulta un atlas al Forgotten Realms, veţi observa că Westgate este, citez, „cel mai vechi, bogat şi corupt port la Sea of Fallen Stars". Cu alte cuvinte, acest port bântuit de cele mai dubioase personaje din Forgotten Realms reprezintă setting-ul perfect pentru o aventură semi-epică „de oraş". Mysteries of Westgate, al doilea modul produs de oamenii de la Ossian Studios (în frunte cu Alan Miranda, producer pentru Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal) ne poartă paşii tocmai prin acest port măcinat de corupţie şi de conflicte interne. Lăudabilă iniţiativă, din două motive. Unu, un oraş presupune mai multe NPC-uri, mai multe NPC-uri înseamnă mai mult dialog, iar unde avem mai mult dialog apar mai multe oportunităţi de role-playing. Doi, întotdeauna am preferat să-mi fac de lucru pe străzi, cu drojdia societăţii, în loc să jefuiesc dragoni prin cine ştie ce grote umede şi pustii sau să transmit Vestea cea Bună triburilor ostile de orci.


Minte-mă frumos


Canalizarea

La începutul aventurii, jucătorul se trezeşte în posesia unei măşti ciudate care, surpriză, poartă cu sine un blestem. Nu durează mult până aflaţi că masca este semnul distinctiv al unei grupări ilegale semi-oculte, Night Masks. Dacă aţi citit cumva seria „The Cleric Quintet" ştiţi cine sunt aceşti ticăloşi nocturni şi ce vor ei de la sufleţelul unui aventurier cinstit. Dacă nu, nu-i bai. Până la jumătatea aventurii veţi ajunge să-i urâţi visceral pe aceşti hoţomani mereu puşi pe blestemăţii din cele mai necurate. Pentru a-i pune cu botul pe labe, va trebui


Cârciuma unui Ilithid

Vorba dulce mult aduce

După cum spuneam, într-un oraş posibilităţile de roleplaying sunt mult mai crescute decât într-o pădure generică populată cu diverse sălbăticiuni ostile. Dacă luăm în calcul majoritatea titlurilor versate din ultimii ani, Mysteries of Westgate le cam dă clasă la acest capitol.

să ne aliem cu unul dintre cei doi mari duşmani ai Night Masks. De partea binelui, se află bisericuţa lui Lathander, numai bună pentru un paladin sau orice alt personaj chitit să facă bine pe acest pământ. De partea mai puţin binelui (i-aş spune rău, dar răi sunt şi Night Masks şi ar putea apărea niscaiva confuzii) stau neclintiţi Ebon Hawks, o haită de vârcolaci hotărâtă să elimine concurenţa. Indiferent de gruparea la care aderăm, calea până la final e lungă (aproximativ 15 ore, peste 20 dacă vă înfigeţi adânc în sidequest-uri) şi plină de surprize. Unele sidequest-uri apar după ce depăşim aun anumit punct în storyline, investigaţia se „poticneşte" şi va trebui să revizităm unele NPC-uri pentru a avansa, indiciile apar când nici nu te-aştepţi, pe scurt povestea prinde viaţă şi nu pare doar o simplă şi banală succesiune de quest-uri.


Pariaţi?

Ca o paranteză, „mulţumită" Ebon Hawks vom face cunoştinţă cu una dintre noile creaturi introduse, şi anume Wererats (şobovârcolaci??), şi cu noul tileset, canalizarea. Şi dacă tot veni vorba de canalizare, aflaţi de la mine că înainte să mă preumblu prin hrubele umede (sau prin Undergate, un oraş subteran şi o minoră minune a level design-ului) modelate de Ossian, să mor eu dacă îmi dădeam seama ce poate fi frumos la o canalizare.

Avem o groază de dialoguri (majoritatea foarte bine scrise, deşi pe alocuri scenariştii mai dau rateuri), skill-urile conversaţionale şi cele non-combative sunt puse la grea încercare (am jucat un bard şi este un deliciu să eviţi situaţiile neplăcute şi „să-i faci din vorbe" pe prostani), quest-urile secundare au multiple posibilităţi de rezolvare, cei trei companioni pe care îi „culegem" în timpul aventurii au personalitate, nu sunt doar carne de tun, într-un cuvânt, avem parte de câteva puzzle-uri inteligente ... raiul pe pământ în aceste vremuri de restrişte ale RPG-ului. Asta ca să nu mai vorbim de locaţii, fiecare unică, măiastru proiectată, nimic reciclat. Probabil exagerez puţin, dar oraşul Westgate ar trebui dat drept exemplu de design. E viu, respiră, e credibil, e ORAŞUL. Luptele, care, normal, nu puteau lipsi, sunt foarte ok în marea lor parte. În principiu, dacă vezi că o iei pe cocoaşă în mod repetat indiferent de tactică, e bine să revii puţin mai târziu. N-am avut mari probleme (cu excepţia marelui circ de la final, unde am fost umilit crâncen) cu quest-ul principal, în schimb au existat, bineînţeles, vreo câteva iureşuri unde, „mulţumită" strategiei mele infailibile „pe ei, băieţi, ca la Bobâlna" am încasat-o „Kangaxx style"

Ca să închei pe un ton şi mai optimist, campania originală şi expansion-ul Storm of Zehir mi se par cu mult sub Mysteries of Westgate. Am terminat modulul de două ori (în jur de 25 de ore per playthrough), şi deabia aştept să-mi fac de lucru cu el a treia oară. Ceea ce vă sugerez şi vouă. Modulul costă 10 euro (sau dolari dacă aveţi prieteni la EI), din câte ţin minte nu cere Mask of the Betrayer şi Storm of Zehir, şi merită fiecare bănuţ. În condiţiile în care de multe ori dai de trei ori mai mulţi bani pe o campanie single de 6 sau 7 ore, la 10 euro Mysteries of Westgate mi se pare un chilipir.

■ cioLAN


Un om luminat

alternativa


DARKNESS OVER DAGGERFORD

Dacă încă n-aţi dezinstalat primul Neverwinter Nights, poate n-ar strica să jucaţi puţin şi Darkness over Daggerford, primul modul produs de Ossian Studios. E absolut superb şi, cel mai important, e gratuit.

www.ossianstudios.com/pages/games.html#daggerford

BUNE:
- rejucabilitate
- locaţii interesante
- quest-uri cu rezolvări multiple
- oraşul Westgate

RELE:
- problemele clasice ale lui NWN 2
- câteva dialoguri par forţate, nenaturale

CONCLUZIE:



Mysteries of Westgate, un modul cu buget redus, plasat undeva spre finalul listei de priorităţi a lui Atari, reuşeşte să salte peste campania originală şi, ca bonus, să-i ia faţa ultimului expansion. La cât mai multe, băieţi.

8,8

GRAFICĂ	08
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	08
IMPRESIE	10

Gen RPG **Producător** Ossian Studios **Distribuitor** Atari **Ofertant** www.atari.com/nwn2/mow **ON-LINE** www.atari.com/nwn2/mow

CERINŢE MINIME:
Procesor PIV 2,5 GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB

HALO WARS

Master (Chief) and Commander

Ciudate sunt căile IT-ului, în special atunci când vine vorba de jocuri. Multe companii au sucombat după ce au dat naştere unor titluri excelente, Call of Cthulhu şi Jagged Alliance fiind doar două exemple din grămadă. Iată că a venit timpul să ne luăm rămas bun şi de la Ensemble Studios, tăticii bătrânului şi bunului Age of Empires. N-au fost ei prea originali, fiindcă puiuţul lor a furat cât a putut de la Warcraft şi Civ, dar, în final, amestecul s-a dovedit foarte inspirat şi, cel mai important, de mare succes. După Age of Kings (AoE II) şi al său expansion, The Conquerors, preferatele celor mai mulţi fani, compania s-a scufundat încet şi sigur prin Age of Mythology (care încerca timid să facă un pas în direcţia adoptată de Warcraft III) şi AoE III (un eşec total), îmbunătăţite grafic dar nu tocmai inovatoare şi inspirate (după mintea mea şi cifrele de vânzări). Microsoft totuşi s-au gândit să-i mai ţină prin preajmă, iar cel din urmă titlu al Ensemble Studios se dovedeşte a fi, în mod ironic, un titlu exclusiv pentru Xbox 360, primul RTS plasat în lumea Halo, cel pe care-l voi diseca pe scurt în cele ce urmează. Vă avertizez de la bun început că voi divaga puţin în discuţii generale despre modele de joc născute pe PC şi cu greu transpuse pe consolă, fiindcă e un demers relevant pentru „acuzatul" din articol. Şi mai mult decât atât, vorbesc despre cel din urmă joc al unei companii care şi-a câştigat în mod meritoriu locul în istoria RTS-ului.

Lupu-şi schimbă blana...

Cum vă spuneam, copilul prodigios AoE îşi trăgea seva din Warcraft şi Civ, într-un mod cât se poate de evident. Se pare că nici 2009 nu se dovedeşte a fi plin de originalitate pentru Ensemble Studios, dar partea realmente amuzantă este că, de data asta, au apelat la celălalt pilon esenţial în lumea RTS-urilor, şablonul Westwood, care ne-a dat celebre serii ca Dune (Dune 2, Dune 2000 şi Emperor:Battle for Dune), Command & Conquer şi Red Alert. Pentru cei care nu ştiu teorema Westwood, explic pe scurt. În principiu, trebuie să construieşti o clădire principală, care-ţi dă acces la alte structuri. Acelea, la rândul lor, produc unităţi sau dau acces la ridicarea altor clădiri, puteri speciale şi upgrade-uri. Resursele se adună folosind clădiri şi vehicule speciale. Toate sunt dependente de curent/energie, furnizată de centrale electrice (sau ceva similar), iar dacă te întinzi mai mult decât ţi-e plapuma electrică sau eşti la limită şi-ţi distruge careva o centrală, pierzi anumite funcţii până redresezi situaţia (puteri speciale, minimap-ul etc.). Halo Wars ia conceptul şi-l simplifică la maxim, pentru a putea funcţiona cât mai bine pe consolă. Astfel, toată baza devine un ciorchine. Ridici clădirea principală, iar în jurul ei apar platforme pe care trebuie construite alte clădiri (oarecum după modelul Dune, în care erai constrâns să-ţi îngrămădeşti baza pe stânci, unde regii deşertului, Shai-Hulud, nu aveau acces). De aici, se ridică doar problema: cu ce să ocup soclurile de clădiri? Îmi trebuie măcar una sau două de recoltare, care să-mi


Grătărel à la Covenant

Mai știți cum fugeați de el în Halo? Well, nu s-a schimbat mult.

aducă un influx acceptabil de resurse. Dacă n-am destulă energie, e cam nasol, dar nici nu îmi permit să ridic o armată de centrale. Construieşti până constați că mai ai un singur loc liber: „Vai, ce aleg, infanteria normală sau cea specială? Vreau vehicule rapide dar mai vulnerabile sau ditamai tancurile, puternice şi grele? Care m-ar ajuta mai bine în situația de acum?" Cam la asta s-ar rezuma alegerea strategică, dar, din păcate, de multe ori, este simplificată peste măsură, fiindcă plăpumioara te ține să ai aproape tot deodată. Personal, aş fi preferat o limitare mai severă care să aducă o importanță mai mare deciziilor legate de priorități, de moment şi pe termen lung, însă înțeleg perfect că producătorii au încercat să uşureze viața consolistului, mai ales că strategiile, în timp real, sunt o raritate pe aceste platforme şi totodată o provocare în domeniul controlului şi ergonomiei cel puțin la fel de mare ca shooter-ele, pentru simplul fapt că lumea e obişnuită să folosească mouse-ul, pe care gamepad-urile cu stick-uri analog se luptă să-l suplinească.

De la shooter la strategie

Franciza Halo a făcut foarte multe pentru Xbox. În primul rând, a arătat că se poate face un shooter decent pentru console şi mai mult, că, luând anumite decizii lucide şi acceptând nişte compromisuri de game design, sistemul de control oferit de gamepad poate fi cât se poate de comod, precis şi valabil. În ochii unui gamer fidel PC-ului, seria Halo poate părea, pe bună dreptate, mediocră, sau cel mult OK. Pe console, pe de altă parte, este excepțională pentru simplul fapt că nu are probleme majore şi a deschis calea pentru abordarea unui gen atât de îndrăgit: FPS-ul. Primul Halo, jucat pe PC, mi-a părut o tâmpenie. Un shooter mediocru şi plictisitor în care un sfert din ecran era ocupat de armă. Pe consolă, era genial, iar formula a fost îmbunătățită radical în Halo 3, shooter cel puțin bun după rigorile oricărei platforme. Cam aşa se întâmplă şi cu Halo Wars, care, pe de o parte, oferă o abordare diferită şi o deschidere spre un nou gen fanilor shooter-ului Halo, dar, fără a avea pretenția de a revoluționa genul RTS, încearcă, mai presus de toate, să creeze un model valid de strategie pentru console. Puteți spune ce vreți: că sunt destule strategii bune pe PC, ba chiar există şi strategii în timp real pe console, că e prea târziu să numim asta o inovație. Cam asta spunea lumea şi despre Halo; uitați-vă însă cât de bine a prins. Cu pretenții poate mai mici şi un hype mult redus față de shooter-ul Halo, HW reuşeşte într-adevăr să impună un model de strategie perfect pentru console. Vă spun de pe acum: este cel mai bun RTS creat vreodată pentru console, dar care totodată, în ciuda realizării de calitate, ar fi un dezastru (a se citi un titlu mediocru şi neapreciat) pe PC din cauză că foloseşte o variantă simplificată a unui model de joc răs-abuzat pe platforma clasică de jucăreală, pe care îl tot vedem de mai bine de 15 ani. În lipsa originalității şi inovației, vă rămâne plăcerea de a savura comandarea unităților familiare din Halo şi totodată surpriza de a vedea cât de bine se poate juca o strategie în timp real şi pe consolă.


Rezistăm cum putem

Eppur si muove!

Aşa cum era de aşteptat, dat fiind că împrumută mult din modelul Westwood, Halo Wars oferă o campanie single player (nu foarte lungă însă), alături de un mod skirmish şi obligatoriul multiplayer (maxim şase jucători). Povestea are loc cu circa 20 de ani înaintea evenimentelor din Halo şi urmăreşte acțiunile lui Forge (militar UNSC). Intriga şerpuieşte în jurul câştigării războiului în fața antagoniştilor binecunoscuți, Covenant şi a unui artefact misterios care ar putea decide soarta conflictului. Deşi consider povestea banală şi cam răsuflată, sunt sigur că fanaticii Halo o vor savura din plin (de, aşa-i în dragoste). În schimb, filmele de animație care o spun, strecurate printre misiuni, sunt monumentale, de calibrul Final Fantasy, impresionante şi o reală plăcere de privit. Tutorialul te edifică pe de-a-ntregul în privința modului de control şi, surprinzător, vă mărturisesc că m-am acomodat mult mai repede cu butonarea lui Halo Wars decât cu schema de control din Resident Evil 5 - titlu dintr-o serie veche, născută pe consolă (unde în primele ore de joc mi-am epuizat baza de date de injurii şi era să nimeresc ecranul când am azvârlit controller-ul), ceea ce spune multe. Fără a intra în detalii inutile, vă spun că a selecta şi a da ordine unităților e o treabă simplă şi foarte plăcută, ca şi manevrarea perspectivei (m-a distrat un coleg de breaslă care spunea că în Halo Wars vezi lucrurile prin ochii unui robot înalt de 300 de metri). Meniurile apar radiar, în stilul brevetat de Xbox şi hulit de cei care au jucat portarea Deus Ex - Invisible War pe PC, de exemplu şi funcționează fără cusur. Se poate sări rapid la vederea bazei ca şi la diferitele grupuri de unități. E adevărat, selectarea unei unități specifice din ditamai gloata ar putea fi o mare problemă, mai ales atunci când vreți să activați abilitatea specială (da, fiecare unitate are o abilitate specială, chiar mai multe, activabile exclusiv manual şi foarte trebuincioase, atât pe durata campaniei, cât şi în skirmish şi multi). Problema a fost rezolvată însă elegant, fiindcă indiferent cât de mare şi divers este grupul selectat, puteți derula cu un singur


Fault!


Peisajele sunt uneori superbe

buton, foarte lejer, printre unităţi, pentru a le folosi pe rând abilităţile speciale când situaţia o impune. Atacul special al celebrelor „jeep-uri" marca Halo constă în călcarea pedeştrilor inamici (mă rog bâzdâgăniilor mai mici şi care se pretează pentru aplatizare), o chestie deosebit de savuroasă, care m-a dus cu gândul la Cannon Fodder, o relicvă dragă mie (o găsiţi eeeftin pe www.gog.com). În rest, găsiţi toată panoplia de unităţi pe care aţi manevrat-o sau măcelărit-o în Halouri, fiecare având abilităţi speciale destul de fireşti, văzute şi prin jocuri şi foarte potrivite şi pentru un joc de strategie (SPARTANii pot captura vehiculele inamice, de exemplu). Nu comentez echilibrarea, care atât cât am jucat, mi s-a părut satisfăcătoare (la propriu, mi-a adus satisfacţie tactică). Singurul mare reproş este că singura campanie se leagă de UNSC, iar unităţile Covenant, deosebit de interesante şi foarte diferite ca abordare (deci nu avem de- a face cu o strategie în oglindă, ca un şah) pot fi folosite exclusiv în skirmish sau multiplayer. De fapt, facţiunea Flood este şi ea prezentă doar în campanie şi doar controlată de calculator. Dincolo de potenţialul interesant pentru dezvoltarea poveştii, e păcat că jucătorul nu are şansa de a se antrena puţin cu dihăniile înainte de a da buzna în pâine, împotriva tuturor. De fapt, tutorialul îţi dă comanda unor unităţi Covenant, dar pentru mult prea puţin timp ca să poată fi luat în calculul de mai sus.

Asta parcă aminteşte de X-Com Apocalypse

O nouă perspectivă asupra lui Halo

Un RTS bunicel

Nu veţi fi dezamăgiţi de mecanica jocului şi nici de AI-ul propriilor unităţi, care se descurcă de minune dacă nu le trimiteţi chiar în gura lupului, iar când vine vorba de opus rezistenţă, adversarul controlat de calculator se descurcă rezonabil spre foarte bine, reuşind uneori să-mi dejoace planurile în momente neaşteptate. Pathfinding-ul este decent în HW, chiar dacă am văzut, ce-i drept, rutine mai bune, uneori. Tancurile în mod special mai bâjbâie din când în când, dar majoritatea strategiilor stau prost la capitolul ăsta, foarte important aş zice. Apoi, sunt misiunile, foarte diverse şi cu un grad de provocare crescător şi foarte bine echilibrat (sigur, se poate alege la început Normal, Heroic sau Legendary - good luck!), iar situaţiile tactice devin adeseori interesante. Depinde mult de experienţa şi imaginaţia celui care joacă. Gradul de autonomie al unităţilor e numai bun cât să nu te încurce cu prea multe detalii, dar nici să nu pară că Halo Wars se joacă de la sine. E numa' bun! Iar unităţile sunt suficient de diverse, fără a de dubla în mod inutil. La asta se adaugă managementul abilităţilor speciale ale fiecărui tip de unitate şi puterile speciale pe care le primeşti în calitate de comandant (de fapt în multiplayer, comandantul Covenant iese la plimbare şi se porcăie după bunul plac prin baza adversă cu tot soiul de „magii" până-l căpăceşte careva). În multiplayer, ai de ales, de fiecare parte, între mai mulţi comandanţi, fiecare cu bonusurile şi puterile speciale proprii, ceea ce diversifică mult experienţa de joc şi abordările. Partea nostimă e că un jucător relativ competent RTS care a jucat şi Halo se va descurca de minune să exploateze la maxim unităţile, fiindcă a avut ocazia să le vadă tertipurile „pe viu", cu cizma pe terenul de luptă şi arma-i credincioasă. Şi chiar funcţionează, identicitatea cu universul Halo fiind admirabilă. Atenţia pentru detalii se vede în modelarea fidelă a unităţilor, comportamentul lor pe teren, sunetele pe care le emit şi level design-ul foarte reuşit, atât pe durata campaniei, cât şi pentru hărţile de skirmish şi multiplayer. Singura chestie dubioasă se leagă de campania jucată în mod cooperativ, fiindcă nici HW nu face excepţie de la noul trend de reînviere a cooperării. Asta pentru că, oricât de ciudat ar suna, doi jucători preiau controlul asupra unei singure baze. Nu totul e la comun, dar modul de joc poate deveni suficient de stresant. Nu chiar la modul „băi nesimţitule, nici n-am apucat să gust din prăjitura de la mama" ci mai degrabă în felul „nu înţeleg de ce naiba tot produci upgradezi unitatea X, nu vezi că e mai bine să folosim Y?". Dar poate fi distractiv, o vreme, cu toate că stă în mod clar în umbra multiplayer-ului. Acolo, e Halo+RTS până-n măduvă.


Azi sărbătorim prin artificii!

Şi totuşi, păcat...

...că Ensemble nu ştiu să inoveze şi să aducă ceva nou speciei RTS, fiindcă de inspirat din ograda altora s-au tot inspirat. E admirabil efortul depus şi conceperea în sine a unei strategii pentru console care culmea, funcţionează de minune şi rămâne fidelă până în cele mai mici detalii universului celebrei francize. Dar nu aduce nimic nou şi, cu excepţia cazului în care ar fi prima sau a doua strategie jucată sau eşti mort după Halo, n-are niciun „cârlig" care să-i facă pe RTS-işti să-şi arunce PC-urile, mai ales când noi titluri din excelentele serii precum Company of Heroes sau Supreme Commander bat la uşă, ca să nu mai vorbim de StarCraft II. Pentru cei mai mulţi, va rămâne o simplă curiozitate, cred, şi un exemplu că se poate face un RTS bun şi pe consolă. E bun, doar că sunt puţine motive să-l joci sau mai bine zis există multe motive să joci altceva, dar pe PC. Închei aici, luându-mi adio de la Ensemble (cu mulţumiri pentru AoE II, din nou) şi la revedere de la voi.

■ Caleb

alternativa



COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

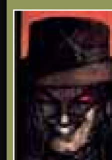
Varianta pentru Xbox 360 nu se controlează la fel de bine precum Halo Wars şi nici nu arată la fel de bine ca variante de PC, fiind vizibil adaptată pentru consolă într-un mod uşor neferícit. Dar dacă trebuie să recomand ceva similar pe Xbox, atunci asta ar fi alternativa, cu un plus pentru umorul excelent şi filmuleţele intermediare delicios de nebune.

*LEVEL DECEMBRIE 2008

BUNE:
- sistem de control excelent
- redare fidelă a universului Halo
- grija pentru detalii
- filmuleţele intermediare

RELE:
- nu aduce nimic nou, împrumută totul şi e cam plat
- campanie cooperativă nu prea reuşită
- Covenant disponibili doar în multiplayer
- mici probleme ocazionale

CONCLUZIE:



O transpunere excelentă în RTS a universului Halo, fără prea multe cusururi, dar în ultimă instanţă prea plată pentru a se preta unei recomandări universale. Ce găseşti în Halo Wars s-a mai văzut, s-a mai făcut. Dar dintre toate strategiile în timp real de pe console, este cel mai bun. Deocamdată, hehe!

8,1

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	07
IMPRESIE	08

Gen RTS **Producător** Ensemble Studios **Distribuitor** Microsoft
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** www.halowars.com

Consolă Xbox 360 oferită de Microsoft România

MADWORLD™

Natural Born Killers

Prost, prost moment şi-a ales jocul celor de la Platinum Games, m-a prins sub influenţa unui cuplu de filme, Moon to şi Hunger, brutale prin sinceritatea şi forţa lor de expunere. Prezentări suprarealiste ale animalul numit om. Deşi foarte dure, puterea cu care-ţi macină sufletul, dacă-ţi faci timp să le înţelegi, să le gândeşti, nu vine din imaginile etalate, te dărâmă pentru că realizezi futilitatea virtuţilor în faţa motostivuitorului numit societate. Departe de clişeele şi de obsesia antagonică rău-bine atât de evidentă în peliculele hollywoodiene, filmele de mai sus îţi zugrăvesc porţiuni seci de viaţă, fără a încerca o explicaţie, un sens. Finalurile lor nu se vor pilde, le cunoşti deja, deşi nu le vrei, chiar înainte de a le ajunge. Nu te poţi înfuria în urma atrocităţilor, mizeriei, decadenţei umane la care asişti, aici prezentate ca trăsături normale ale rasei din care facem parte şi nu neapărat în antiteză cu bunătatea, curajul sau consecventa. Îţi pare că oricine, oricât şi orice ar încerca nu va schimba nimic pentru că ăştia suntem.

Cu această dispoziţie am pornit jocul MadWorld, unde am aflat că oraşul insulă Varrigan a fost victima unui atac terorist. Comunicaţiile cu lumea exterioară au fost întrerupte, iar un virus va omorî toţi locuitorii în 24 de ore. Un antidot este promis oricui omoară un alt cetăţean, iar în scurt timp oraşul se transformă într-o arenă dezolantă a morţii. Scopul atacului pare a fi crearea unui reality show televizat grotesc, prezentat bombastic, în care supravieţuitori (criminalii) împreună cu alţi pretendenţi veniţi pe insulă se măcelăresc încercând să ajungă pe primul loc în topul emisiunii şi la găleata de bani promisă.

În acest moment îţi faci intrarea, un urangutan cu drujbă, deprinzi repede mişcările posibile şi afli că fiecare kill, cu cât mai spectaculos, cu atât mai bine, îţi aduce bani (pe principiul cât e kil'u dă kill?). I-ai trântit unuia un pumn, ia 500 dă para', i-ai spart capu', mai ia 1000, i-ai înfipt un semn de circulaţie în faţă, mai ia 10000, trei dintr-o lovitură înjumătăţiţi cu drujba din dotare… aţi prins ideea.

Penibilul şi inutilitatea jocului contrastau puternic cu adâncimea şi experienţa dezvoltată de filmele de mai sus şi în scurt timp mă simţeam jenat de propriile-mi acţiuni. M-am scârbit gândindu-mă la ce reprezintă şi promovează acest titlu, am lăsat mâinile în jos în timp ce unumi arunca o bilă de excavator în cap: „jocul ăsta este un beat 'em-up, producătorii nu ne-au minţit în niciun moment că e altceva, asta presupune şi chiar livrează, poate este distractiv, poate e chiar printre vârfurile jocurilor de acest tip. Dar nu în acest moment." Am decis să-l las deoparte pentru câteva zile. Direcţia în care mi se în-



Are şi galben jocul? Oaa…







să devii creativ: ventilatoare, garduri cu țepi, trenuri în viteză și alte nenumărate aparate de tortură devin atât de evidente și-ți bucură privirea când le întâlnești. Apar strategiile, înveți să dai fatale (foarte explicite și sângeroase), scanezi dintr-o privire posibilitățile și profitabilitatea unei camere și preferi de multe ori să-i chemi afară unde sunt garduri electrice, de exemplu, decât să le faci felul înăuntru. Inamicii se încăpățânează din ce în ce mai tare să nu mai devină carne de tun și încep să-ți pună probleme, barează, se feresc, te înconjoară. Luptele cu miniboșii dintre niveluri sunt o plăcere, iar tații lor din încheiere produc adevărate bătălii între gladiatori.

Storyline-ul scoate și el capul timid și mai adaugă o dimensiune jocului. Realizezi că Jack (maimuța cu drujbă) are secrete și interese proprii încă nedezvăluite. Locațiile variază și nu încetează să te uimească prin ingeniozitatea mecanismelor și a instrumentelor cu valențe mortuare. Momente precum catapultarea unui zombie pe lună sau prepararea, cu ajutorul unui robot de bucătărie dotat cu katane, unui sushi dintr-un ninja o să rămână cu mine pentru totdeauna.

drepta critica nu era bună, nu era profesionistă. „Neprofesionistă, neprofesionistă, dar dacă e cea corectă?" îmi mai suna în cap, „oare nu e momentul să începem să găsim mai puțin cool faptul că-l tăiem pe unul în două cu un moto-fierăstrău sau că-l aruncăm într-un tomberon în flăcări?"

Estetica urâtului

Au trecut câteva zile și mă abțin cu greu să nu șterg rândurile de mai sus. Am renunțat de mult să înțeleg firea schimbătoare a omului, mă intuiam încă de atunci, dar când „trădarea" este atât de evidentă, chiar dacă e fondată, pare lipsă de caracter. Ce nu am înțeles eu inițial era faptul că primul nivel era doar un tutorial, AI-ul era penibil voit, atmosfera era doar schițată, povestea încă nu începuse. Te transformi încet din măcelarul fără creier în asasinul artist. Realizezi că pentru a deschide bătălia finală a nivelului nu mai sunt suficiente căratul de pumni și tăiatul cu drujba, ai nevoie de o sumă de bani care devine, odată cu avansul în joc, imposibil de atins prin aceste moduri barbare de execuție, inamicii sunt infiniți, dar timpul nu este. Începi



La galere

Partea de sunet a jocului a primit o atenție deosebită, așa cum am observat că se întâmplă cu mai toate producțiile Sega în ultima perioadă. Muzica face o trecere de la rap, la house și trance în funcție de locație, îndrăcită și „încurajatoare" de multe ori parcă poartă singură acțiunea pe umeri. Comentatorii (doar e un spectacol televizat, nu?) debitează injurii și reușesc să țină pasul cu acțiunea. Până și remote-ul își contribuie la imersiune și localizează, cu ajutorul speaker-ului încorporat, sunetul drujbei în mâna ta.

Controlul este impecabil, de fapt așa cum am mai spus, un joc de Wii care folosește din plin atributele perifericelor și o face atât de natural încât ai tendința să treci cu vederea acest lucru primește câteva puncte în plus la nota din oficiu. Există Quick Time Events dar aici, ca niciodată, sunt făcute cu cap. Ai reușit să termini secvența prezentată pe ecran, foarte bine, execuți o lovitură de ți-e mai mare dragu', nu ai reușit, nu-i nimic lupta continuă fără penalități. QTE nu sunt niciodată prea lungi sau prea complicate și au și darul de a te absorbi cu totul în acțiune. Apăi dacă te zbați, te zbați, dacă te ferești la fel, așa cum și drujba spintecă sau dezmembrează la comandă copiind mișcarea mâinii tale. Camera este, dacă nu-ți formezi anumite deprinderi (fixarea oponentului sau centrarea frecventă a acesteia, prin apăsarea unui buton anexat), un chin, de multe ori nu vei ști unde ești, cine este în fața ta sau unde urmează să arunci obiectele



sau persoanele pe care le ții în brațe.

Multiplayer-ul este doar ca să fie, penibil aș putea spune, un split-screen fără sens. L-am încercat insistent cu prietenii, dar nu s-a prins de noi, dacă era un coope-

rativ muream cu el în brațe dar așa, un versus repetitiv? A fost dat uitării instantaneu odată cu pornirea unei sesiuni de PES asezonată cu Boom Blox.

Artă sau fiță

Poate cea mai discutată parte a jocului, făcut de fosta echipă Clover Studio care a creat demența vizuală numită Ōkami, este grafica. Alb-negru-sângerie, cu miros de Sin City și de bandă desenată, cu griuri apăsătoare și atmosferă deprimantă. Cu 8 la impresia artistică, dar 4 pentru realizare tehnică.

De multe ori, am avut impresia că această alegere de design a fost făcută doar pentru a ascunde bug-urile și limitările motorului grafic. În alte dăți lumea creată m-a trimis în contemplare. Acum, ar fi fost mai frumos jocul dacă s-ar fi folosit toată puterea spectrului ROGVAIV? Cu siguranță. Găsesc, de exemplu, arhitectura unui conac japonez exemplară și-mi permit să cred că ar fi devenit senzațională dacă i s-ar fi permis și coloratura specifică. Ar fi avut aceeași putere de exprimare în sistemul RGB? Nu cred. Nu fără efecte și mesaje subliminale mult mai greu de realizat și inclus sau impus. Nu numai că pare doar un filtru aruncat pentru a te orbi cu puterea lui, dar nici măcar nu se folosesc de această proprietate a jocului. Un efect de coadă format în spatele mucului țigării lui Jack și singura sursă de lumină din umbra din care tocmai apare este doar o tușă artistică. O luptă de-a v-ați ascunselea cu un drac negru printre umbrele unei clădiri ar fi arătat că acest mediu nu a fost ales doar de fațadă și ar fi fost un deliciu vizual, dar lucrurile de acest gen sunt de negăsit. Grafica este interesantă, dar nu are energia de a se autosusține până la sfârșit.



Sper că drujba este waterproof



Upercut, hadouken, testoasă (?!)

De fapt, tot jocul pierde din putere după o anumită turație. În ultimele niveluri producătorul nu mai are idei, totul pare grăbit, reciclat, clișeele se înghesuie și contrastează puternic cu atmosfera noir dorită, povestea, locațiile și acțiunile trec în banal. Începi plictisit să-ți aduci aminte de inutilitatea a ceea ce faci, spectacolul se prăbușește în lipsa substanței și tragi să termini doar pentru a te bucura că l-ai dat gata. Credits-ul mai spală din păcate și e o plăcere să asculți cum comentatorii iau la rând toată echipa de producție și o fac praf: „Cum doar un Blood Designer? Cred că a muncit 24 de ore din 24."

Dacă faci parte dintre cei care înțeleg sau sunt intrigați de ce spune Wes Bentley în American Beauty privind un porumbel mort: „e atât de multă frumusețe în lume încât de multe ori am impresia că nu o să-i pot face față", atunci nu pot să-ți recomand acest joc pentru că, din păcate, MadWorld nu este bici din rahat, este doar rahat împrăștiat artistic. Doar un beat'em-up de calitate. Dacă, în schimb, ai chef doar de o cafteală alb-negru, fără sens, nu ai decât să-i dai bătaie.

■ ncv

alternativa



DEVIL MAY CRY 4

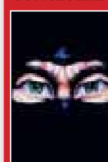
Căutând o alternativă, am realizat cât de puține variante există în acest moment pe piață pentru un beat-em up, lucru care, ciudat, îi dă valoare lui MadWorld. Dacă vă plac jocurile mai colorate, săbiile cât casa și frenezia apăsării pe butoane, Davil May Cry 4 vă așteaptă cu brațele deschise. Să vă dea Domnul numai „S" la toate nivelurile!

*LEVEL SEPTEMBRIE 2008

BUNE:
- variația gameplay-ului
- controlul
- muzica

RELE:
- stereotipiile holiudiene
- clișeismul pop-ular
- banalitatea poveștii

CONCLUZIE:



Dacă tot ce cauți este un beat'em-up, atunci mai adaugă liniștit un punct la nota finală și ia-l la rost. Dacă, în schimb, pornești MadWorld și speri să se poziționeze lângă celelalte jocuri de calitate (God of War, Ninja Gaiden, Yakuza), mai bine lasă-l deoparte.

7,6

GRAFICĂ	07
SUNET	10
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	06
IMPRESIE	07



Gen Action **Producător** Platinum Games **Distribuitor** Sega **Ofertant** TNT Games, Tel. 021 330 17 19 **ON-LINE** www.sega.com/madworld

Consolă Nintendo Wii oferită de TNT Games

WATCHMEN

Mama învățăturii e bătaia

Am mai vorbit despre modul în care oamenii deștepți fac bani cu produse de doi bani de pe urma altora de succes. Am mai vorbit despre cum industria de jocuri a ajuns să meargă mână-n mână cu cea a filmelor și despre cum 99% dintre filmele ce sunt făcute după un film de succes sunt o varză totală, dar care se bucură de hype-ul rezultat din încasările filmului. Iată ce cei de la Warner Brothers intră și ei în combinația aducătoare de bani și, odată cu lansarea filmului, lansează și jocul. Cu toate acestea, nu încearcă să mulgă vaca de tot din primul moment, ci lansează acest joc pe bucățele, încercând să convingă publicul să cumpere de șase ori jocul pentru a vedea ce se întâmplă până la final. Explicațiile pentru aceste șase capitole pot fi privite și din alt unghi, producătorii încercând să ne convingă că nu vor să se grăbească cu lansarea unui joc complet odată cu filmul, pentru a avea timp să îl finiseze. Dacă aceasta este explicația, deși mă îndoiesc profund, jos pălăria în fața lor. Dar mă tem că această stratagemă este marketing pur sânge, iar ei vor doar să vândă jocul de mai multe ori. Nu pot să nu fac paralela cu Starcraft 2, care și el va ieși în trei părți, tocmai pentru a putea oferi o experiență de joc excelentă țugulanilor. Zic ei…

Cu Rorshach sau cu Nite Owl… asta este întrebarea

Acțiunea celor șase capitole ale jocului are loc înaintea întâmplărilor din film, în 1972, când încă mai sunt în putere originalii watchmen. Ei continuă să se lupte cu răii cartierelor și încearcă să convingă lumea să mănânce legume și să nu mai fumeze.

Jocul este un simulacru de action, cu elemente clasice de beat'em up. Rorshach, de departe cel mai tare dintre eroi, și Nite Owl, cel mai emo dintre ei, sunt singurele personaje cu poți juca, momentan. Dacă nu ai văzut filmul sau nu ai citit benzile desenate, nu știi că Rorshach este un psihopat violent a cărui singură dorință este să provoace durere bagabonților, iar Nite Owl este un fel de Batman ce încearcă să se folosească de tot felul de tertipuri pentru a scăpa de o confruntare fățișă. Dar nu-i prea iese, așa că tot cu parul ajunge să dea.

Povestea jocului nu este deloc interesantă. Totul se rezumă la a alerga după pungași prin alei întunecoase încercând să dai de urma cuiva baban. Niciun fel de conspirație internațională, niciun fel de amenințare la adresa întregii lumi. Un fel de vânătoare de hoți de buzunare. Cam dezamăgitor. Mai ales că totul se face într-o manieră atât de repetitivă încât îți vine să-ți tragi singur un pumn în nas, doar așa pentru diversitate. Din când în când, eroul cu care alegi să lupți mai învață câte o schemă-două, dar în haosul ce te înconjoară contează prea puțin. Este un joc tipic în care îți distrugi mouse-ul și tastatura. Clicurile neîntrerupte îți vor face praf și degetele și psihicul.

Pow, pow… și încă un POW!



Nu da cu sticla, pune și tu în pahar…

Ajutat un pic de grafica drăguță, dar tras înapoi de replicile personajului, ridicat un pic din anonimat de personajele relativ necunoscute, dar înecat de mediocritatea lor, Watchmen: The End is Nigh nu este ceva cu care să îți pierzi timpul liber, nici dacă ai prea mult.

■ Koniec



Sper că nu-mi deschide vreo trapă sub picioare

alternativa



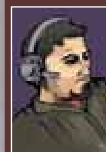
MANHUNT 2

Cu mult mai bun decât Watchmen: The End is Nigh este Manhunt 2. Bazat pe același mod de joc, Manhunt 2 este mult mai inteligent lucrat, cu o poveste care te ține tensionat și cu personaje mult mai interesante. Deși nu veți găsi un review al acestui joc în revista LEVEL, internetul este plin de imagini, filme și review-uri despre el, care vă vor ajuta să vă faceți o idee despre ce fel de mâncare de pește este.

BUNE:
- scurt
- violent
- frumos colorat

RELE:
- fără poveste
- repetitiv
- calitate proastă a dialogurilor

CONCLUZIE:



Nu vă dați peste cap să îl faceți rost. Nu este o capodoperă. Chiar deloc. Povestea este ca și inexistentă, dar poate acest lucru se va schimba în restul capitolelor. Dialogurile între personaje se rezumă la replici ieftine din filmele de duzină, iar gameplay-ul este repetitiv rău de tot. Poate să atragă doar prin faptul că poți juca cu unele dintre personajele principale ale filmului, motiv pentru care l-am jucat și eu.

5,8

GRAFICĂ	08
SUNET	06
GAMEPLAY	05
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	05
IMPRESIE	05

Gen Action/ Beat'em Up **Producător** Deadline Games **Distribuitor** Warner Bros., Interactive **ON-LINE** www.watchmenvideogame.com

CERINȚE MINIME:
Procesor PIV 2,5 GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB

cuți doar în industria filmului, de către cei care au nevoie să îi angajeze pentru ca Brad Pitt să nu își spargă fața căzând de pe motocicletă la 780 la oră. Habar nu am dacă sunt bine plătiți sau nu, dar ar trebui să primească jumătate din încasări, deoarece jumătate din film este făcut pe spinarea lor. Dar având în vedere că un soldat combatant câștigă un salariu mediu pe economie când își riscă viața în fiecare zi, în timp ce Gigi Becali… însă să nu mergem acolo… de ce ar câștiga un cascador ceva bani ca lumea, deoarece tot ce face este să pună piedică unui cal sau să se arunce fără parașută din avion? Ce? Îl pune cineva?

Cu două sute la oră, într-un câmp minat

Povestea personajului principal al jocului îl urmărește pe acesta de-a lungul carierei sale de cascador în diferite filme. Cu cât trece timpul și faima sa crește, filmele devin din ce în ce mai importante, mai spectaculoase și mai bănoase.

După cum te aștepți, aceste filme sunt foarte variate și niciodată nu vei face de două ori același lucru. Mai întâi vă voi spune câte ceva despre aceste filme, pentru a vă face o idee generală, iar după aceea mai pe larg despre cascadorii. Primul film la filmările căruia vei participa se desfășoară într-un orășel din munți și care este în pericol de a fi înghițit de un vulcan. Apoi vei trece la filmări undeva în Sud, o poveste a unor frați nebuni ce se pun cu poliția din oraș. După care vei fi du-

STUNTMAN® IGNITION™

Să fii cascador nu este deloc ușor. Toți indivizii ăia din filme pe care îi vedeți cum cad în cap, se aruncă de la etaj, aleargă în flăcări sau se iau la bătaie cu un leu nu se bucură niciunul de o moarte la o vârstă respectabilă. Pe lângă asta, nu mai au niciun os întreg în corp și nici măcar nu îi recunoaște lumea pe stradă, deși ei i-au făcut faimoși pe unii ca Schwarzenegger, Bruce Willis, sau Van Damme. Îl mai țineți minte pe Buză, din seria de filme cu Mărgelatu'? Un Sobi Czech tânăr și în putere, care sucea gâtul cailor și îi punea să îl arunce în cap din galop, un Buză care se arunca de pe geamul hanului să cadă în capul golanului? Cascador adevărat, nu amatori de doi lei de la Hollywood. Glumesc, americanii sunt niște meseriași la cascadorii.

Nu ai cum să nu fii fascinat de când ești mic de oamenii ăia care aveau curajul să sfideze legile fizicii și logicii, scăpând cu viață din tot felul de accidente fatale pentru 99,9% din restul lumii. Cu toate acestea, sunt necunoscuți. Nimeni nu vorbește despre ei. Sunt cunos-


Pârtie, că mă filmează!



Saltul carierei

blura unui fel de Schwarzenegger într-un film nebunesc de comando, iar apoi cea a lui James Bond. Mai sunt câteva, dar pe acelea va trebui să le descoperiți singuri.

În toate aceste filme, vei fi responsabil cu orice cascadorie implică acțiune la volanul unei mașini sau la ghidonul unei motociclete. Vei conduce monster trucks, camioane, mașini de viteză, batmobilul, motocicleta lui Batman, Aston Martinul lui Bond, un Humvee, un hovercraft și alte câteva vehicule foarte diferite la modul de control. Jocul este destul de direct, nu implică imaginație din partea ta, ci doar un talent foarte dezvoltat de a conduce și de a urma indicații.

Niciodată nu vei improviza, totul se face pe baza indicațiilor regizorului. Astfel pe traseul pe care îl urmezi vei vedea indicațiile acestuia, plus că vor fi strigate și de partenerul tău de pe platou. Tot timpul vei ști dinainte ce trebuie să faci, pentru a fi luat prin surprindere și pentru a putea pregăti cascadoria din timp. Vei trece prin explozii, prin case ce se scurg luate la vale de lavă, printre vagoanele unui tren, printre roțile unor camioane, vei sări peste case, peste vapoare, vei face drifturi pe ghețurile de la Pol și, în principiu, vei ajuta la distrugerea a zeci de mașini. Am fost extraordinar de impresionat de mulțimea de cascadorii pe care vei fi pus să le faci și nu m-am plictisit nicio secundă pe parcursul jocului. Acțiunea este variată și este ajutată de o grafică atât de frumoasă încât Stuntman Ignition a intrat în topul jocurilor mele favorite.

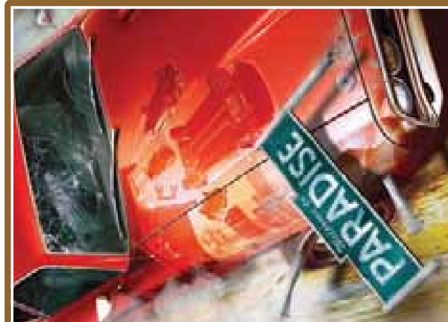
Bineînțeles că jocul are și un sistem de punctare a performanței tale. Fiecare dintre șmecheriile pe care le faci pe traseu va primi puncte, iar cu cât evoluția ta este mai cursivă și mai coerentă, cu atât aceste puncte primesc multiplicatoare de punctaj. Dacă te vei rezuma doar la a urma indicațiile regizorului, aceste combo-uri nu sunt posibile, așa că va trebui tot timpul să faci un drift sau să treci aproape de participanții la trafic sau de orice alt obstacol întâlnit în drum. Pentru fiecare scenă filmată vei primi, în funcție de punctajul realizat, niște steluțe drept calificativ. Aceste steluțe ți se adaugă la panoplie și, dacă vei avea destule, vei fi chemat la filmările unui film de buget și mai mare. Așa că deși regizorul se poate declara mulțumit de o evoluție de două stele, vei avea surpriza ca după ce filmul este gata, nimeni să nu te vrea pentru un alt film. Așa că trebuie să dai tot ce ai mai bun din tine pentru a mânca o pâine albă. Chiar dacă nu vei putea totuși să faci stelele necesare pentru următorul film, vei putea să le faci din altfel de evenimente. În paralel cu filmările sunt și alte evenimente, pe stadioane sau în alte locuri special amenajate, unde timp de câteva minute trebuie să execuți la perfecție TOATE trick-urile cerute de organizatori. Destul de frustrante și de grele, ele merită făcute deoarece sunt foarte spectaculoase și vei câștiga un minim de patru stele (din cinci) după fiecare dintre ele.

Joc de cinci stele

Dacă ar trebui să îi dau un calificativ conform punctajului promovat de joc, Stuntman Ignition ar primi de la mine cinci stele. Este un joc de care nu te plictisești și care merită cumpărat. Din nefericire, nu are și o variantă pentru PC, dar merită achiziționată o consolă doar pentru a-l juca. Mai ales că are și un multiplayer drăguțel, dar nu foarte, și un editor de evenimente exhibiționiste, dar la care nu m-am descurcat prea bine, fiind prea stufos și greu de utilizat.

■ **Koniec**

alternativa



BURNOUT PARADISE: THE ULTIMATE BOX

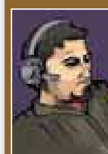
Un joc cu un gameplay asemănător este Burnout. Mult mai violent, dar mai puțin spectaculos, Burnout se bucură de avantajul de a fi disponibil și pentru PC. Un joc cu mașini în care scopul meu principal nu a fost să câștig curse, ci să scot cât mai mulți dintre competitori în decor, Burnout este o alternativă minunată pentru Stuntman Ignition. O grafică exemplară, un sentiment de rege al șoselei și o colecție impresionantă de mașini, face Burnout un joc ce nu ar trebui să lipsească din colecția ta de jocuri.

**LEVEL MARTIE 2009*

BUNE:
- grafica i se potrivește ca o mănușă
- gameplay-ul este demențial
- poate crea dependență

RELE:
- mult prea scurt
- lipsa unei componente multiplayer mai de Doamne ajută
- stresant pentru cei care se uită la un șofer prost

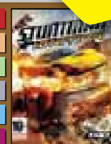
CONCLUZIE:



Jocul este bestial. De mult nu am mai jucat un joc cu mașini atât de fain. Deși este greu și va trebui să încerci de multe ori aceeași filmare, nu devine stresant. Poate doar pentru cei care stau lângă tine și cască ochii la performanța ta. Din punct de vedere grafic, jocul este o capodoperă, efectele sunt geniale, iar mașinile și locațiile sunt făcute magistral. Este clar un joc ce merită cumpărat.

8,8

GRAFICĂ	10
SUNET	08
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	--
IMPRESIE	10



Gen FPS **Producător** Rebellion **Distribuitor** THQ **Ofertant** TNT Games, Tel: 021.330.17.19 **ON-LINE** www.rebellion.co.uk

Consolă PlayStation 3 oferită de Flamingo Computers



Mai furios, mai iute



grand theft auto CHINATOWN WARS



Visul consolistului de buzunar

De la apariția sa și până acum, micuțul și versatilul DS ne-a oferit multe jocuri bune. Fie că vorbim despre strategii precum Lock's Quest, Advance Wars sau Ninjatown sau ne zboară gândul la titlurile Castlevania, Zelda, Mario sau Fire Emblem, putem să concluzionăm că avem de toate pentru toți. Ei bine, nu chiar de toate. Dacă mai demult am avut parte de o portare drăguță a primului GTA pe Gameboy Advance, de data asta cei de la Rockstar n-au precupețit niciun efort pentru a ne servi pe tavă tot ce are mai bun GTA-ul... and then some. Și au făcut-o cu stil, cu mult peste așteptările oricui, ducând la limită posibilitățile DS-ului și folosind din plin tehnologia Nintendo-ului de buzunar într-un mod inovator, distractiv și fără cusur. Este vorba de aceiași oameni responsabili pentru alte două GTA-uri portabile de succes, dar pentru PSP. Apoi, vorbim despre GTA. Unii spun că GTA-urile sunt oribile („Ce atâta violență, e inadmisibil, vrem doar jocuri în care să udăm flori..!" Errr, Sims?), alții le ridică în slăvi. Mie-mi plac și atât. Primul foarte mult, San Andreas cât de cât, GTA IV în mod surprinzător și mai nou Chinatown Wars... cel mai mult.

Din Shanghai, cu dragoste

După ce (sper că) ați experimentat delicioasa poveste a lui Niko Bellic, iar în San Andreas ne-am delectat să fim niggaz with attitude, a venit rândul să luăm în mâini soarta unui orezar (chinez pentru cei cu probleme de corectitudine politică) pe nume Huang Lee, venit după nefericita moarte a tatălui său, mare mafiot, în Liberty City. Scopul vizitei? Să-i înmâneze unchiului, devenit șeful clanului, o sabie cu valoare mare simbolică. Evident, lucrurile merg prost, iar Huang se va trezi purtat în tot felul de peripeții, care mai de care mai nebunești, pline de adrenalină și umor. Va cunoaște indivizi de ambele părți ale legii, va intra în fascinanta lume a traficului de droguri și influență și va fura, desigur, mașini. Savuroasă, povestea curge domol pe parcursul celor cam 10-12 ceasuri (asta e durata de joc cumulată a misiunilor obligatorii, așa că cei care vor să exploreze jocul pe de-a-ntregul pot adăuga încă cel puțin o dată sau de două ori pe atât). Filmulețele n-au putut fi implementate, dar în locul lor vă așteaptă ilustrații în stilul benzilor desenate (bine, mai degrabă un storyboard). Sunt excelente, cu toate că simt lipsa filmelor aproape geniale din GTA IV (cei de la Rockstar au început să fie buni la spus povești și zămislit personaje).

Ăla e GTA? Pe bune?!! pe DS?!

Asta e prima reacție și singura pe care am întâlnit-o, arătându-le prietenilor pe care-i știu fani GTA varianta de buzunar. Deși, la prima vedere (aruncând o privire fugară peste ecranul de joc, ar putea părea că jocul e bidimensional), limitările DS-ului fac de neconceput ceva apropiat de cea mai recentă variantă pentru console și PC, lucrurile nu stau chiar așa. Rockstar a făcut un GTA cât se poate de tridimensional, cu fizică, efecte speciale delicioase și, mai presus de toate, o copie fidelă a Liberty City din



Cu barca la pescuit un „pește" special



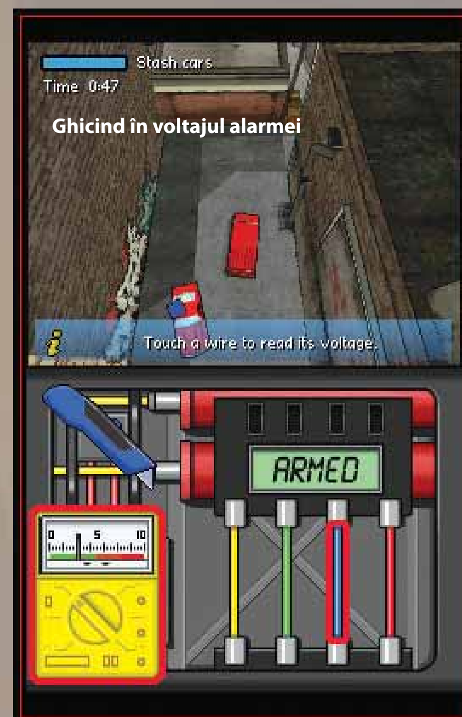
Fifty bucks, little man, put that shit in my hand

GTA IV, aproape de aceeaşi mărime, fiindcă lipseşte una dintre insule (cea mai puţin interesantă, de altfel). Veţi fi surprinşi să vedeţi maşinile ridicându-se pe două roţi, cum protagonistul sare foarte natural peste obstacole, tot felul de situaţii inedite pe trotuar şi în trafic (urmăriri, scene amuzante, accidente etc.), singura limitare fiind o perspectivă de tip „ochiu' păsării". Camera se apropie când iei oraşul la picior şi se îndepărtează de pământ corespunzător cu viteza bolidului atunci când dai talpă, iar faptul că nu vezi mereu chiar cât ar fi de dorit în faţă nu e un impediment, ci face parte din farmecul seriei, la fel cum se întâmpla în variantele 2D. De fapt, după ce am văzut puţin din Liberty City / Vice City Stories pentru PSP, înclin să cred că perspectiva din Chinatown Wars amplifică exponenţial distracţia. Ştiţi voi, sentimentul ăla fain pe care l-am avut cu toţii jucându-ne cu maşinuţe şi trenuleţe, inventând poveşti, regizând urmăriri şi alte cele. Avem o tonă de vehicule, cafteală manuală, împuşcături (e folosit un sistem „lock-on", care, după ce te obişnuieşti cu el, face lucrurile uneori poate chiar prea uşoare, dar întotdeauna efectele sunt satisfăcătoare) şi absolut orice am putea aştepta de la un Grand Theft Auto. Cea mai mare povară este aruncarea grenadelor, care presupune folosirea stylus-ului, chestie nu tocmai comodă şi inspirată, mai ales că devine o corvoadă să nu te arunci singur în aer. Asta e, niciun joc nu poate fi perfect, iar pentru tot ce oferă Chinatown Wars, problema este aproape ca şi inexistentă. Urmăririle cu poliţia, în schimb, au fost îmbunătăţite radical faţă de oricare titlu din serie. Nu mai trebuie pur şi simplu să te faci nevăzut, ieşind şi rămânând mai mult timp în afara razei de acţiune a băieţilor cu ochi albaştri şi sirene gălăgioase. În schimb, trebuie să „scoţi din cursă" un anumit număr de vehicule ale legii (şi se ţin bine după tine, nu glumă!), direct proporţional cu numărul de steluţe adunate, ajutându-le să se buşească sau aruncându-le în aer. Evident, mâna legii aruncă după tine cu trupe de şoc din ce în ce mai nervoase pe măsură ce te doresc mai aprig; să nu vă imaginaţi că a scăpa de şase blindate şi tancuri e o treabă pentru orice terchea-berchea. În fine, abordarea agresivă a Wanted Level-ului prinde foarte bine şi aş vrea să fie la fel şi în GTA IV.

Nu lipsesc nici posturile de radio, mai puţine la număr, dar cu piese alese pe sprânceană. De fapt aici, aş fi vrut poate mai mult conţinut; încă mai râd singur când îmi amintesc de unele reclame, discuţii la radio din GTA-urile precedente şi de excelentele emisiuni difuzate de televiziunile fictive şi de paginile web „la mişto" din GTA IV. Dacă v-aţi lămurit întrucâtva în privinţa acţiunii, care se petrece în mare parte pe ecranul de sus, aflaţi că GTA-ul de faţă foloseşte din plin ecranul tactil al DS-ului. Acolo, în cea mai mare parte a timpului, se odihneşte minimap-ul GPS, care la o simplă atingere se deschide pe tot ecranul, devenind un veritabil aparat GPS pe care ne puteţi planifica rute, aveţi puncte de interes. Tot de acolo schimbăm armele. Pe acelaşi ecran gâdilăm un adevărat PDA in-game, unde avem acces la statistici, opţiuni (jocul poate fi salvat oricând, pe lângă posibilitatea de a reporni ra-

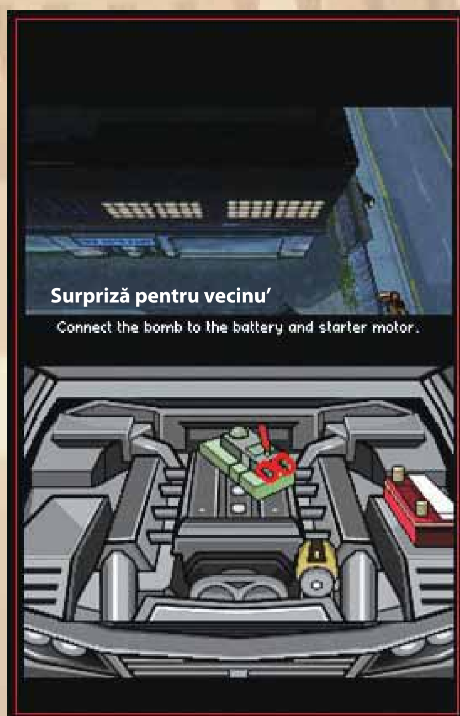


„Wasted". Vorba mea preferată!



Ghicind în voltajul alarmei


Cu cinci steluţe nu-i de joacă!



Surpriză pentru vecinu'





Kill'em All!



Smile, bitch!

pid o misiune eşuată sau de a salva jocul vizitând una din ascunzători), contacte, e-mail (care înlocuieşte telefonul mobil pentru comunicare), obiective multiplayer şi multe altele. Dar adevăratul farmec sunt mini-jocurile care utilizează ecranul de jos. De exemplu, vrei să furi o maşină parcată. Poate porneşte direct, poate că nu. Dacă nu, apare unul dintre minigame-urile aferente, care poate presupune a sparge codul alarmei, a o porni din fire sau a mesteca prin contact cu o şurubelniţă. Sunt scurte, simpluţe (poate prea simpluţe), dar satisfăcătoare şi culmea, te bagă în atmosferă poate mai mult decât intri vreodată în GTA IV. Dar nu se opresc aici. Te plimbi pe stradă şi dai de un container (în Liberty City, se pare, containerele servesc la adăpostirea armelor). Pe ecranul tactil, apare containerul. Cotrobăi manual prin gunoi şi pescuieşti pistolul. Sau ai de executat... un asasinat. Aveaţi cumva impresia că puşca aia cu lunetă care stă pe bucăţi în valiză se montează singură? Iar exemplele pot continua la infinit. Totuşi, merită amintit că folosind stylus-ul poţi tatua noi recruţi sau îţi poţi încerca norocul răzuind lozurile speciale, ce-ţi pot aduce averi însemnate sau măcar un hamburger pentru recuperarea sănătăţii. Pe lângă clasicele magazine de procurare a armelor, îţi poţi comanda liniştit de pe internet tot ce-ţi pofteşte sufleţelul, asta dacă ai...

Bani, bani, bani!

Spre deosebire de celelalte GTA-uri, aici nu primeşti chiar atât de mulţi bani din misiuni, taximetrie şi alte astfel de activităţi secundare. Asta fiindcă, pe lângă tot ceea ce ştiţi şi iubiţi la fraţii săi mai mari, Chinatown Wars are o mini-economie, bazată pe... traficul de droguri. Procuri marfa cât de ieftin poţi şi vinzi unde e mai profitabil. Aici apar şi cele 100 de camere de luat vedere publice, ca să le zic aşa, fiindcă tot e la modă subiectul „adio intimitate" şi „suntem supravegheaţi". Evident, dacă te prinde camera, te-ai ars şi ai tone de miliţişti pe urme. Dar mai mult, potenţialii clienţi sunt descurajaţi de prezenţa lor, aşa că aţi face foarte bine să le distrugeţi, pe cât posibil, constatând cu satisfacţie cum creşte vadul unde ochiul legii nu mai vede. Jucătorul e încurajat să intre-n hora asta, dacă nu chiar obligat uneori, pentru a face rost de bani de echipament, proprietăţi şi alte astfel de lucruri. Iar implementarea este, aşa cum deja am ajuns să mă aştept de la Rockstar, genială.

Minunea din tomberon

Pomul lăudat

După ce parcurgeţi single player-ul cu povestea principală, ale sale misiuni secundare, Rampage-uri (masacre contra cronometru), cascadorii şi sărituri secrete, curse, job-uri speciale şi toate cele, enorm de multe la număr şi foarte bine realizate, după ce puneţi gheara pe toate vehiculele şi armele din joc (şi aveţi de unde alege, credeţi-mă), după ce ştiţi pe de rost fiecare ungher (dacă aţi jucat GTA IV, veţi recunoaşte imediat locurile oricum), e timpul pentru multiplayer. Aici lucrurile ar fi putut sta mai bine, fiindcă via internet nu se poate face decât schimb de statistici, pentru multiplayer-ul adevărat fiind nevoie de o conexiune wireless directă între maxim patru DS-uri. Aici vă aşteaptă o tonă de distracţie mulţumită celor şase moduri de joc (fiecare pentru el sau în două echipe a câte doi jucători): curse cu o variaţiune Tournament, Stash Dash (Capture The Flag) Defend the Base, Gang Bang (luptă pentru teritorii, ca în San Andreas) şi Liberty City Survivor (deathmatch, evident).

Uitându-mă în ansamblu, pur şi simplu nu-mi vine să cred câte au reuşit să îngrămădească producătorii pe micul DS. Sigur, mereu vrem mai mult şi mai bine, dar Chinatown Wars e dincolo de orice reproş cantitativ şi calitativ, iar dacă stau bine să mă gândesc, noutăţile introduse eclipsează tot ce a devenit „lost in translation". E unul dintre cele mai bune GTA-uri făcute vreodată şi cu siguranţă îşi merită locul şi în top five-ul titlurilor pentru DS. Rock on, Rockstar!

■ **Caleb**

alternativa

Îmi pare rău, nu există. Şi am luat în considerare celelalte GTA-uri portabile. Nu se compară cu CW. Punct!

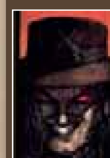
BUNE:

- feeling şi gameplay GTA intacte
- Liberty City-ul din GTA IV transpus fidel pe DS
- utilizarea ecranului tactil şi mini-jocurile
- economia traficului de droguri

RELE:

- lipsesc vocile şi filmuleţele
- aruncatul de grenade e păcătos
- vreau emisiuni cretine!!!
- multiplayer doar local, prin Wi-Fi

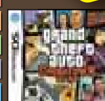
CONCLUZIE:



Un joc fenomenal, care nu reuşeşte să fie doar o transpunere fidelă şi reuşită a universului GTA pe DS, ci aduce lucruri noi şi interesante seriei în general. Unul dintre cele mai bune jocuri pentru DS şi pentru seria GTA, as a matter of fact. Da, merită să-ţi iei DS pentru el, iar dacă ai deja, trebuie să fii nebun să-l treci cu vederea.

9

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	09
IMPRESIE	10



Gen Action/Adventure **Producător** Rockstar Leeds **Distribuitor** Rockstar Games **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** www.rockstargames.com/chinatownwars

Consolă Nintendo DS oferită de TNT Games

DANGEROUS HIGH SCHOOL GIRLS IN TROUBLE!

Viol inclus!

Da, este, dar alta-i e direcția, o capcană care sper să funcționeze și să vă facă curioși, pentru că, deși titlul și pozele par să prezinte un joc pentru adolescente, adevărul este de fapt la multe aruncături de băț. De când nu ați mai încercat ceva ieșit din tipare, un joc simplu, dar deștept, cu vână?

Bine, ce este? Grea întrebare, producătorul îl prezintă ca pe „o colecție de jocuri scurte într-o aventură epică de oraș". Eu aș spune că este un adventure cu elemente RPG, în care patru fete de liceu (eroinele găștii tale) învață ce este viața. Acțiunea este plasată într-un orășel american de provincie al anilor 20 și vine cu tot cu farmecul și preconcepțiile comunității acelor vremuri. Cu muzică, cu prohibiție, cu emancipare vs. conservatorism, dar mai ales cu moftul caragialesc universal, cu atât mai șarmant în acest cadru.

Un lucru e clar de la primele clicuri: aveți nevoie de un dicționar englez-român (cum jocul funcționează și-n fereastră, poate fi chiar online), pentru că se practică o americană voit pretențioasă, haioasă și nu mereu corectă, iar vorbele sunt atât arme, cât și mijloc de a dezvolta povestea în acest titlu.

Unul dintre minijocurile principale propuse („Exopse", sau datu-n vileag pe românește) îți va testa serios cunoștințele, pentru că te roagă să ghicești, dintr-o grilă, cuvintele ascunse ale unor fraze care, odată completate, vor dezvălui secretele sau gândurile persoanelor cu care vorbești în acel moment.

„Fib", sau bârfa, ia forma unui joc de poker simplificat, iar „Gambit", sau inițiativa, se transformă într-un rock-paper-scissors puțin mai complicat.

Începutul te prinde nepregătit pentru că, deși pare un joc ușor, este neiertător. Nu uitați să salvați pentru că trei din patru conflicte sau evenimente nu se vor termina așa cum credeți, ba chiar se va întâmpla să pierdeți câteva dispute verbale („Taunt", sau tachinare la noi) până veți ajunge să cunoașteți placajele perfecte la atingerile usturătoare ale interlocutorilor.

Fetele prind experiență cu timpul și cu ajutorul câtorva obiecte vor deveni adevărate maestre în arta parlamentării.

Poveste Deluxe Ediţion

Începe simplu și natural, cu o donșoară băgăcioasă care-și pune-n minte să afle de ce se petrec atâtea accidente în liceul nou renovat la care a revenit după vacanța de iarnă. Narațiunea nu se grăbește nicăieri, oamenii polemizează pe diferite teme și nu ești considerat în niciun moment personajul tipic din alte jocuri, debusolat, poate chiar cu pierderi de memorie, căruia trebuie să i se explice totul. Regizorul are grijă să-ți schițeze indirect lumea înconjurătoare și mai ales personajele, atmosfera te prinde încet și sigur și după un timp empatia te lipește de ecran, la timp pentru un final (sau mai multe) precipitat, dulce-amărui, care te va lăsa cu gura căscată, privind în gol spre propriul desktop, atât de cunoscut, dar atât de departe.

Mă abțin cu greu să nu povestesc măcar câteva picanterii, dar v-aș rupe din plăcerea descoperirii unei povești muncite și inteligente. Un adevărat roman politico-polițist (și deja am spus prea mult) cu iz de „Neveste disperate".

Deci nu e cu viol?

Ba este, și acesta este și motivul pentru care jocul nu mai poate fi cumpărat decât de pe site-ul producătorului (www.mousechief.com), fiind retras de pe site-ul Big Fish Games după ce câțiva încuiați s-au lamentat, însă nu se întâmplă așa cum credeți (grafic, vizual) și în niciun moment de la apariția jocului până acum producătorul nu și-a promovat marfa folosindu-se de această porțiune a poveștii. Îmi pare chiar rău că am dezvoltat subiectul și am impresia că nu am subliniat destul frumusețea acestui joc unic și revigorant și a story-ului deosebit care-l însoțește, așa că am hotărât să las premiile câștigate de el să vă super-convingă: „Most Innovative Game" din partea Casual Games Association (+3000 de $ la pușculiță); „Adventure Game of the Year" and „Innovative Game of the Year" (2008) din partea GameTunnel; Editor's award și audience award pentru cel mai bun joc tip tabletop din partea Casual Gameplay (Jay is Games); nominalizat la „Best Writing in a Videogame" de către Writers Guild Of America.

Suficient? Distracție plăcută!

■ ncv



Sizzle?! C'mon!



Deborah dragă, nu ți-e frig?



www.mousechief.com/dhsg/index.html

DUNE

Din vremea când şi Matusalem era la pubertate

Dacă m-ar întreba cineva cărui gen îi aparţine jocul de faţă, cred că l-aş privi lung, aşa, ca pe o poartă nouă, şi mi-aş rumega bine răspunsul. Să fie RTS? Neah, nu prea se pupă. Să fie RPG? Da, dacă excluzi din start partea de Role Play. Acţiune? N-am atins nici măcar o tastă. Puzzle? Poate doar când am căutat executabilul…

Ei bine, şi atunci ce e? Păi, dragilor, e un joc mişto, catalogabil pur şi simplu drept: Dune.

Bine aţi venit pe Arrakis. Nu uitaţi crema de plajă

Nu cred că are sens să insist asupra poveştii originale, aşa că voi fi scurt: Shaddam v4.0 e un împărat şugubăţ care te trimite cu tot clanul tău într-o călătorie de plăcere pe însorita Arrakis. Pentru neiniţiaţii în universul Dune (am dubii că mai sunt, dar fie), Arrakis e o planetă plasată cam pe unde şi-a înţărcat dracul copiii, cunoscută pentru preţioasa Mirodenie, fremenii misterioşi şi clima pe care orice arab chinuit de Sahara ar califica-o drept mizerabilă. Colac peste pupăza din blazonul familiei, tot pe Arrakis te aşteaptă şi clanul Harkonnen, o clică de nemernici sadea pe care ai avut deja bafta să ţi-i faci duşmani de moarte.

Ce să mai, toate bune şi frumoase. Ai ajuns, te-ai cazat la Cathrag ca guvernator, ai intrat în pielea lui Paul Atreides, ar fi cazul să te apuci de muncă. Cei care au jucat mult mai popularul Dune II vor intra direct în harta strategică şi vor căuta inutil meniul de construcţie şi câteva trupe numai bune de trimis în explorare. Ne pare rău, n-avem.

Dune-ul de faţă e croit pe un alt calapod, care pleacă de la linia cărţii, o împleteşte cu firul vizual al filmului făcut prin anii '80 (ăla cu Sting în rolul lui Feyd-Rautha, unchiul imdb.com vă lămureşte perfect) şi croşetează o poveste mai mult sau mai puţin diferită de amândouă, în funcţie de cât de bine ştie jucătorul să-şi gestioneze timpul şi oamenii.



Iniţial porneşti din ipostaza de puşti bun de trimis după ţigări de Ducele Leto, ilustrul tău tată. „Fiule, ia ornithopterul şi angajează nişte fremeni, vezi că sunt 2-3 sietch-uri prin zonă! A, şi nu uita stillsuits-urile pentru soldaţi. Şi după aia ia-o pe maică-ta de mână şi colindaţi fiecare cameră din palat, că amândoi sunteţi nişte ciudaţi paranormali şi poate găsiţi ceva camere ascunse. Mersi, io rămân aici să mă dau important!"





Ia-ţi zborul, tinere Atreides!

Am spus-o mai sus: pentru fanii RTS, jocul poate părea o ciudăţenie. Te plimbi în mod first person, cutreieri deşertul, vorbeşti cu fremenii din sietch-uri, ceri părerea consilierilor tăi (nu-i mai numesc aici, îi ştii deja din cărţi). Iniţial jocul are o puternică aură de quest, pentru că trebuie să pui cap la cap frânturi de dialog şi să-ţi dai seama cam care ar putea fi următorul pas. Şi, dacă următorul pas întârzie să apară, ce ar trebui să mai faci ca să-l provoci?

Dar nu-i nimic, latura managerială nu întârzie să apară. Primii fremeni întâlniţi în cale sunt băieţi faini şi sunt de acord să slugărească adunând mirodenie pentru tine. Mai mult, reuşeşti să convingi şi un trib de inşi specializaţi în prospectare să te ajute, că fără ei habar n-ai avea câtă mirodenie ai în zona arondată fiecărui nou sietch descoperit, iar lucrătorii tăi ar sta frumos la ţigară, mormăind din când în când: „Dorele, ne mişcăm şi noi mai cu talent?"

Nu e destul? Să-i priveşti pe alţii muncind nu-ţi încântă nervul ludic? Foarte bine! Mai bagă-ţi nasul puţin prin castel şi vei da fericit din coadă (efecte nocive ale Mirodeniei, ce să-i faci) la ideea că fremenii nu-s buni doar să dea la lopată. Din contra, ei sunt buni să dea şi la oase, aşa că te duci frumuşel până-n capătul celălalt de planetă, dai peste Stilgar (că veni vorba, niciun Stilgar cinematografic nu mi-a plăcut. Poate că graficienii jocului l-au realizat bine, poate că regizorii au fost nişte idioţi, nu ştiu. Cert este că întotdeauna am comparat modelul in-game cu ăla in-movie şi întotdeauna eram dezamăgit de ultimul), găseşti inşi dornici să moară pentru tine. Îi pui să se antreneze (îl laşi si pe Gurney Halleck să-i dreseze niţel) şi, când ştiinţa lor militară a prins ceva carne, îi trimiţi în căutare de forturi inamice, taman bune de trecut din foc şi sabie SF.

Revoluție, tăietură emo, orice, numai să curgă sânge!

Cam pe aici se termină și aventura ta administrativă. Te întorci în teritoriile de început, înjuri bine mârlanii ăia de fremeni care au pus harvesterul pe butuci și vor musai să lupte, trimiți săpătorii rămași pe ici pe colo (să





ai totuși niște firmituri de trimis împăratului) și începi să iei la puricat tot teritoriul inamic. Două armate (4-5 triburi de fiecare) sunt destule să-ți asigure victorii peste victorii, asta dacă ai destul bun simț să le adaugi în arsenal toate bunătățile capturate de la inamic.

În paralel, îți aduci aminte că ești bărbat plin de virtute și îți faci timp și de gagici. Scoți fremenița la un cico sub clar de lună, îi îndrugi verzi și uscate, te descurci tu. În definitiv, dialogul nu e foarte complicat, iar rolul tău este doar să te prinzi cum să-l declanșezi, că restul vine de la sine. În definitiv, o idilă sub clar de lună sau la umbra unui harvester e de-un romantism feroce.

Și dacă tot vorbeam despre dialoguri și personaje, fii sigur că vei avea parte și de un moșneag nebun, gata să-ți cânte la orice oră „Mai avem nevoie și de iarbă!", doar așa, să-i facă pofta lui Zuluf. Sfatul meu e să-l ignori, pentru că trupele de ecologiști de elită nu fac două parale și n-au niciun rost în afară de a distruge mirodenia. Bine, e foarte fain să vezi un Arrakis verde ca prazul, dar operațiunea necesită destulă răbdare, cam câtă poate avea un ins pe jumătate grădinar bulgar și pe cealaltă ardelean autist.

I see dead fremen people

O chestie foarte mișto implementată în joculețul ăsta din Paleozoicul istoriei gaming-ului e suma de capacități para și extranormale ale eroului. Mirodenia îți intră treptat în sânge și îți oferă comunicarea telepatică, o chestie a naibii de eficientă în economia de timp a jocului. Nu mai ești nevoit să fugi din sietch în sietch să dai ordine trupeților, ci îi poți controla de la distanță. Azi de la două sietch-uri distanță, mâine din celălalt capăt de planetă. La un moment dat apare în cadru și celebra pileală cu Apa Vieții, chestie care te omoară instant dacă ai uitat cumva să ceri voie de la știm noi cine.

Tot la capitolul „îndoi linguri cu mintea și ghicesc numerele de la Loto 4 din 69", jocul te dotează și cu un robot telefonic telepatic. Ecranul devine blurry și toate mesajele mai mult sau mai puțin importante îți vor veni sub formă de viziune. Unele sunt bine-venite (mai ales când uiți să trimiți împăratului transportul promis), dar multe altele sunt de-a dreptul agasante. Da, știu, ați câștigat bătălia, ați terminat de inspectat zona, un vierme v-a mâncat harvesterul, știu mă, că doar de aia v-am trimis pe fiecare acolo!



Adormitul trebuie să se trezească

Da' eu trebuie musai să trec la somn. Înainte de asta însă, adaug și răspunsul la întrebarea care sigur te bântuie de cel puțin o pagină încoace: de ce aș juca așa ceva? Ei bine, pentru că e fain. Pentru că are parfumul ăla special de joc făcut în mileniul trecut, când succesul nu stătea în tone de grafică și 3 grame de scenariu.
Pentru că nu te leagă în chingile unei campanii predefinite, ci te lasă pe tine să-ți spargi capul cu mersul ostilităților. Pentru că-ți dă o întreagă planetă pe mână, pe care n-ai decât s-o explorezi după pofta inimii, fie din ornithopter, fie din șaua viermelui de nisip. Pentru că, în ciuda tuturor artificiilor tehnice care stau pe mâna producătorilor în ziua de azi, joculețul ăsta simplu rămâne cel mai imersiv titlu Dune creat vreodată. Cutreieri deșertul și te simți cu adevărat Muad'Dib, stăpân peste fremeni, atacator fără milă, predestinat să conducă un imperiu. Și, în ultimul rând, pentru că marea scenă de final e savuroasă prin naivitatea dialogului și prin modul în care pune problema: Binili învingi!

■ **Jack the Ripper**





Commando 2

Schwartzenegger şi-a lui ceată, miliţieni cu ceafa lată

http://www.miniclip.com/games/commando-2/en/



Un psiholog foarte inteligent (avea trei rânduri de ochelari) mi-a explicat că există două faze pentru orice poveste virtuală cu soldaţi-minune. Întâi eşti mic şi prost, crezi că tot ce zboară se mănâncă, ronţăi elicopterul de plastic primit de ziua ta, savurezi orice joc cu Rambo, Vandam sau Ivan Gulag – kaghebistul minune de la Kremlin şi visezi la ziua când vei face taman la fel. Unii rămân la faza asta şi pe la 18 ani se duc cu diploma de 4 clase şi se înrolează.

Faza a doua e pentru cei inteligenţi şi fericiţi că au scăpat de armata obligatorie. Le plac jocurile de gen pentru că e un sentiment mişto să vezi cum poţi târâi un ins prin cele mai infecte noroaie (în timp ce-ţi admiri cămaşa scrobită), cum îl poţi pune cu fundul pe o grenadă şi cum poţi să descarci 10 încărcătoare în gol fără ca un sergent cu un IQ mai mic decât scaunul pe care stai să mârâie pe tema asta.

Cam pe aici intră în scenă şi Commando 2, un joculeţ mic şi nervos în care GI Joe, ciuruie, taie, aruncă, ţopăie şi, în final, face sushi din tot ce mişcă împotriva lui. La o primă ocheadă de veteran, el pare croit la şcoala clasică de scroller-e: muzică antrenantă, inamici proşti grămadă, arme de referinţă în orice film din anii '80 şi peisaje colorate şi diversificate, cât să fie şi retina satisfăcută. Că e şi ea femeie şi merită un pic de atenţie.

Că vorbeam de femei, jocul te lasă să alegi şi o gagicuţă pe post de avatar. Nu ştiu de ce, oricum o să înceapă să miorlăie „vai, mi-am rupt unghia!" la prima rafală de pistol. În locul producătorilor, i-aş fi dat drumul complet dezbrăcată în peisaj şi puneam ţoale pe ea pe măsură ce îi scădea viaţa. Că aşa apar adevăraţii campioni ai gaming-ului.

Hive Hero

Lord Condom, Defender of the Honey

http://www.miniclip.com/games/hive-hero/ro/

Buzz Aldrin a avut întotdeauna o mare problemă: de ce toate albinuţele mişto polenizează doar cu alţii şi el nu poate nici măcar să pipăie zonele alea bombate care produc lăptişor de matcă? Ce dacă e mic, sâsâit şi ochelarist? Astea-s chestii fizice de care ţin cont doar obsedaţii ăia de oameni…

… sau aşa credea el. Prin urmare, primul bondar-major de la regimentul de gardă a avut o misiune de rutină în a-l îmbăta bine (2 stropi de rouă de prună, ochelariştii mici şi sâsâiţi nu duc la tărie) şi de a-i ţine discursul sforăitor: Tinere! Stupul se bazează pe tine! Fii soldat, devino dur şi toate gagicile vor veni de la sine!



Zis şi făcut. Şi-a luat Buzz puşca la spinare, s-a postat la intrarea în stup şi s-a pus pe ciuruit tot ce mişcă: albine cu bombe, viespi de vânătoare, mouse-ul subsemnatului (că joculeţul are valenţe de mouse-killer), un upgrade de armură care trecea prin cadru (pe la nivelul 2 s-a prins şi el că armura e totuşi bună la ceva). Şi tot aşa, din nivel în nivel, creşteau gradele pe el.



Felicitări Buzz, acum eşti numai bun de trimis la gagici. Da' ai grijă cum le pişti de fund. Să nu te înţepi în ac.

The Village Escape

Fuga din coteţ

http://www.flash-game.net/game/3567/the-village-escape.html



Ninoroşiri măriti Og! Ninoroşiri!, cam asta se putea auzi dis de dimineaţă într-un sat uitat de lume şi de civilizaţie. Og îşi uni sprâncenele într-o atitudine sapienţială (părea de-a dreptul înţelept când stătea cu ele picior peste picior) şi asculta calm cum evadase tigrul din cuşcă şi speriase vaca şi oaia satului pe cine ştie ce coclauri sălbatice…



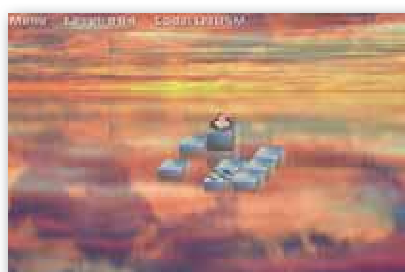
Era clar: el e şeful de trib, el trebuie să aducă avuţia înapoi. Şi asta cât mai repede. Prin urmare, Og porni la drum, întrebându-se pentru a mia oară cine le-a dat femeilor din sat ideea aia tâmpită că tigrul ar năpârli complet şi, când face asta, dă jos o haină de blană gata croită.

De aici înainte e simplu: găseşti obiectele potrivite, te sperii de peisaj, avansezi, recuperezi animalele, te faci frate cu dracul până treci lacul. Mă rog, pârâul. Joculeţul e bun pentru câteva minute de încordat bicepsul cerebral. Sau pentru a fi trimis colegului tâmpit de birou, cu menţiunea: între 2 şi 4 ani.

Block Drop

Un diamant, tot ţopăia, pe o pânză de faianţă

http://www.addictinggames.com/blockdrop.html



Pe final de pagină, vă pun în braţe şi un joc-bigudiu din categoria „pune creierul pe moaţe şi nu-i da drumul măcar până la nivelul 10!". Ai un diamant, un nivel curios şi o mână de paşi pe care trebuie să-i nimereşti în ordinea corectă dacă vrei să treci mai departe. Mai departe în joc, că mai departe în lac am reuşit şi eu din prima încercare.



Producătorii ţi-au dat patru taste, un Shift care te saltă o pătrăţică în plus şi (eventual) destulă răbdare să-l duci până la capăt. Când te enervezi, priveşte norii din fundal şi ascultă muzica. Sau intră în meniu şi uită-te la soluţie, integral sau pe bucăţi. Şi fă-ţi autocritica după aia.

■ **Jack the Ripper**

Câştigătorii lunii martie

03



La concursul LEVEL împreună cu **extreme-computers.ro**, **tastatura SteelSeries Limited Edition WoW** a fost câştigată de Gavrilescu Neculai din Galaţi.

La concursul LEVEL împreună cu **ToTheGame.ro**, cele **două jocuri X-Blades pentru PC** au fost câştigate de Demidon Andrei din Ploieşti şi Ion Daniel din Târgovişte.

La concursul LEVEL împreună cu **ToTheGame.ro**, cele **două jocuri Two Worlds: Game of the Year Edition pentru PC** au fost câştigate de Licheardopol Aurelian din Galaţi şi Tudorache Ştefan din Focşani.

La concursul LEVEL împreună cu **NEMIRA**, cele **cinci cărţi Dincolo de orizontul albastru** au fost câştigate de Popa-Drăguş Cezar din Sebeş, Paun Florin-Marius din Sânnicolau-Mare, Stracolencu Mihai din Brăila, Cozma Mihai-Ioan din Braşov şi Zamfira Marian din Constanţa.

Altec Lansing Expressionist Classic FX2020

Cine a spus că moda nu se repetă? Unii ar putea să își amintească de vremurile în care foloseam pe post de stație de amplificare un vechi pick-up rusesc în combinație cu niște difuzoare de pe vremea bunicii montate în cutii de lemn și acoperite cu un material textil uzat și decolorat, folosit odată pe post de draperie la ferestre. Și ce ne mai distram pe vremea aia. Cei de la Altec Lansing vor să reînvie anii de glorie și au lansat pe piață un set de boxe stereo, ce au un design clasic, extraordinar de simplist. Practic difuzoarele sunt montate într-un suport din plastic, în formă cilindrică și sunt sprijinite pe 2 „coli" transparente și pătrățoase. În ciuda acestui aspect retro, tehnologia de generație nouă își face totuși simțită prezența în momentul în care le punem la lucru. Calitatea audiției este bună atât timp cât volumul sunetului este menținut în limitele rezonabile. La un sunet mai puternic încep să apară mici distorsiuni ce i-ar putea deranja pe unii dintre ascultători.





Legătura între cele două difuzoare este una puternică și limitată... ca dimensiune. Cablul este fix, neputând, la o adică, să fie deconectat. Acest lucru îmi dă de gândit deoarece se recomandă ca amplasarea acestui sistem audio să se facă în jurul monitorului. Controlul volumului se face prin intermediul a două butoane, cauciucate, camuflate foarte bine pe una din lateralele unuia dintre difuzoare. Conectarea la PC se face prin intermediul unui cablu audio cu mufă de tip jack de 3,5 mm inclus în pachet. În situația în care doriți să utilizați acest sistem audio în compania altor surse audio, se poate apela la intrarea audio auxiliară, însă pentru a realiza acest lucru trebuie să achiziționați și un cablu audio separat.

Ofertant: PCCenter.ro, **Preț:** 299 Lei

SAMSUNG A657



Un stil de viață ceva mai agitat sau trăit în condiții extreme ne face să fim foarte sensibili când vine vorba de echipamentul sau aparatura cu care suntem nevoiți să lucrăm. Special pentru astfel de condiții vitrege, cei de la Samsung au lansat acest terminal mobil construit cu materiale speciale astfel încât să reziste cât mai bine la șocuri, praf, temperaturi extreme sau intemperii. În afară de funcțiile clasice de telefonie, acest aparat dispune de un arsenal tehnologic destul de avansat, în ciuda faptului că nu este un telefon de fitze. Ecran TFT generos, memoria internă de 128 de MB extensibilă la peste 8 GB cu carduri de memorie microSD, transfer de date prin 3G, player MP3 și MPEG4, cronometru și cel mai important: o lanternă. Nu se știe niciodată când lucrurile scapă de sub control și ești nevoit să „circuli" pe-ntuneric.



Specificații

- Rețele: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900 / HSDPA 850 / HSDPA 1900
- Dimensiuni: 115 x 52 x 20 mm
- Greutate: 123 grame
- Ecran: TFT – 256.000 culori, 176 x 220 pixeli
- Cameră foto: fără
- Sunet: Polifonic, MP3, MP4, eAAC+, WMA
- Transfer Date: GPRS, EDGE, 3G
- Mesagerie: SMS, EMS, MMS, Email
- Bluetooth: DA
- Port Infraroșu: NU
- FM Radio Inclus: NU
- GPS: NU
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1420 mAh
- Stand-by: până la 250 ore
- Talk time: maximum 3 ore

Transcend Solid State Disk – 128 GB

Ofertant: Maguay Impex, **Preț:** 1239 Lei

După atâta amar de timp, era și cazul să apară o nouă alternativă la bătrânul nostru hard disk. Solid State Disk-urile sau SSD-urile cum ne place nouă să le numim sunt cu adevărat revoluționare. Avantajul major al acestor „jucării" este faptul că nu dispun de componente în mișcare. Acest lucru are ca avantaj faptul că sunt mult mai rezistente la șocuri, vibrații sau alte fenomene care în mod normal ar fi afectat un HDD. Tot la capitolul avantaje notăm și rate de transfer de aproximativ 150 de MB/s. În cazul în care este folosit în interiorul unui laptop, acesta va mări perioada de utilizare prin simplul fapt că are un consum mult mai redus de energie. Dezavantaje? Ar fi câteva, dar sper ca în timp numărul acestora să fie drastic redus. În primul rând, prețul. Fiind o tehnologie nouă, costurile de producție sunt încă foarte mari. Al doilea lucru este legat de capacitatea de stocare. Dacă la bătrânele modele de HDD-uri putem vorbi de capacități de 1,5 sau chiar 2 Terra spațiu de stocare, în cazul SSD-urilor vorbim deocamdată doar de zeci sau doar câteva sute de GB spațiu de stocare. În cazul celor de la Transcend, plaja modelelor se întinde momentan între 8 și 192 GB spațiu de stocare.

HTC SNAP



La capitolul noutăți ce vor face ravagii în această vară prin buzunarele noastre se va număra și acest smartphone al celor de la HTC. Este foarte bine realizat, are un design deja familiar, dominat parcă de tastatura sa completă de tip QWERTY și te poate ajuta în nenumărate feluri când vine vorba de comunicare. Indiferent că folosim comunicarea prin voce, imagine sau text, pentru HTC Snap aceste lucruri au devenit banale. Pe de altă parte, lucrul cu documente se face la fel ca și în cazul unui laptop sau desktop. Dotarea standard a acestui model este una de top. Sunt foarte puține elemente de trecut la categoria „incomplet". Ca sistem de operare este utilizat Microsoft Windows Mobile 6.1, versiunea standard, ceea ce înseamnă că putem folosi o paletă foarte bogată de aplicații și utilitare, cu care e posibil să fim deja obișnuiți sau familiarizați. Procesarea foarte rapidă a datelor intră în sarcina unui procesor ce rulează la frecvența de 528 MHz, o valoare ridicată, dar decentă în același timp pentru a asigura o utilizare rapidă și fără întreruperi a acestui smartphone.

Specificații

- Rețea: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900 / UMTS 900 / UMTS 2100
- Dimensiuni: 117 x 62 x 12 mm
- Ecran: TFT, 65.000 culori, 320 x 240 pixeli
- Cameră foto: 2 MP, (1600 x 1200)
- Sunet: MP3, eAAC+, WMA, Polifonic
- Video Player: MPEG4, WMV, 3GP
- Transfer Date: GPRS, EDGE, 3G, Wi-Fi 802.11 b/g
- Mesagerie: SMS, EMS, MMS, Email
- Bluetooth: DA
- Port Infraroșu: NU
- FM Radio Inclus: NU
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1500 mAh
- Stand-by: până la 480 ore
- Talk time: maximum 8 ore 30 min

Edimax Wireless nLITE Mini-size USB Adapter





Multe dintre notebook-urile noastre dispun încă din fabrică de module wireless ce ne facilitează conectarea la diverse hot spot-uri sau la rețele wireless personale. Toate bune și frumoase până în momentul în care se pune problema unor transferuri de date foarte mari. În multe cazuri, chiar și atunci când puterea semnalului este foarte bună, se pot obține rate de transfer de maximum 2-3 MB pe secundă. Astfel de valori sunt absolut normale, mai ales atunci când în ecuație sunt întâlnite routere wireless sau access point-uri ce cunosc doar standardul 802.11g. Pentru a ne facilita totuși o rată de transfer mai mare, suntem nevoiți să migrăm către echipamente ce sunt compatibile și cu standardul wireless 802.11n. În acest caz, se poate vorbi de rate de transfer de 4 sau chiar 5 ori mai ridicate decât în cazul rețelelor „G". Pentru a atinge astfel de valori, este obligatoriu ca și clienții wireless să folosească echipamente compatibile cu standardul „N". De obicei se folosesc dongle-uri USB, însă acestea sunt destul de voluminoase și incomode pentru un utilizator mobil. Cei de la Edimax au conștientizat această problemă și au reușit să creeze un mini-adaptor USB dedicat acestui scop. Grație dimensiunilor sale foarte reduse acest model EW-7711UTn se poate utiliza fără probleme și fără să deranjeze, indiferent că e vorba de un notebook sau un desktop. Reducerea dimensiunilor are totuși și un mic dezavantaj, în sensul că ratele de transfer la valori mari se pot realiza pe o distanță mult mai redusă decât în cazul unui stick USB obișnuit sau al unei plăci wireless. C'est la vie…

Ofertant: Partenerii Edimax, **Preț:** 99 Lei

NOKIA 5330 XPRESSMUSIC

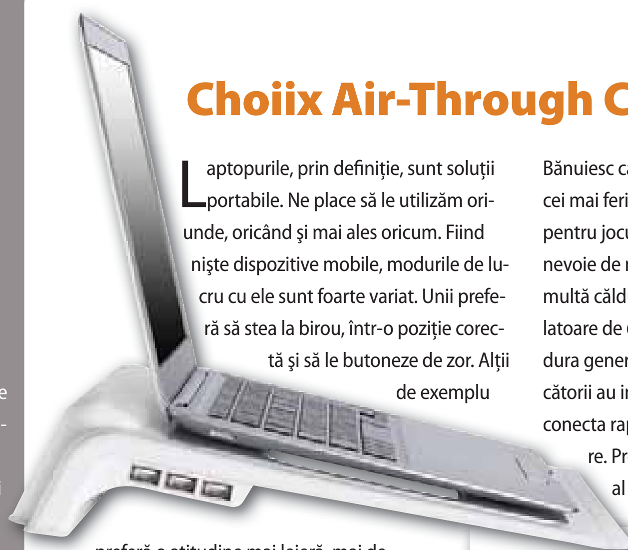
Seria XpressMusic este una de mare succes, motiv pentru care cei de la Nokia bat foarte bine fierul acum cât e extrem de încins. Rezultatul? Un nou produs dedicat entertainment-ului cu mari influenţe înspre partea muzicală. De această dată vorbim de un terminal şi mai elegant, cu un design uşor futuristic ce atrage atenţia de la prima vedere. În ciuda nenumăratelor sale funcţii, producătorii ne garantează că îl vor comercializa la un preţ deosebit de atrăgător. Rămâne să vedem cum vor evolua lucrurile.



Specificaţii

- Reţea: GSM 850 / GSM 1800 / GSM 1900 / HSDPA 850 / HSDPA 1900 / HSDPA 2100
- Dimensiuni: 101 x 48 x 14 mm
- Greutate: 113 grame
- Ecran: TFT, 16 mil. culori, 240 x 320 pixeli
- Cameră foto: 3,15 MP, (2048 x 1536) autofocus
- Sunet: Polifonic, MP3,AAC+,WMA
- Transfer Date: GPRS, HSCSD, EDGE, 3G
- Mesagerie: SMS, MMS, Email
- Bluetooth: DA
- Port Infraroşu: NU
- FM Radio Inclus: DA, cu RDS
- GPS: DA, cu A-GPS Suport Nokia Maps
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1000 mAh
- Stand-by: până la 350 ore
- Talk time: maximum 8 ore
- Music play: 26 ore

Choiix Air-Through Cooling Pad



Laptopurile, prin definiţie, sunt soluţii portabile. Ne place să le utilizăm oriunde, oricând şi mai ales oricum. Fiind nişte dispozitive mobile, modurile de lucru cu ele sunt foarte variat. Unii preferă să stea la birou, într-o poziţie corectă şi să le butoneze de zor. Alţii de exemplu preferă o atitudine mai lejeră, mai degajată şi utilizează laptopurile cum pot şi în orice poziţie. Ei bine, dacă aceste poziţii mai neobişnuite ne fac pe noi să ne simţim mai bine, nu întotdeauna sunt potrivite şi pentru laptopurile noastre. Există puţine modele ce dispun de sisteme de ventilaţie şi aerisire capabile să facă faţă în medii şi în poziţii mai puţin obişnuite. Din acest motiv, au apărut sisteme de răcire auxiliare, pentru a mai domoli arşiţa componentelor „înghesuite" fără voia lor în carcase atât de înguste. Aşadar, sub eticheta celor de la Choiix găsim pe piaţă o soluţie de răcire, destul de eficientă şi potrivită pentru o întreagă serie de modele de notebook-uri.

Bănuiesc că posesorii de laptopuri cu ecrane de 17" vor fi cei mai fericiţi. De obicei astfel de portabile sunt folosite şi pentru jocuri, şi în medii de entertainment, office etc. E nevoie de multă putere de calcul şi se degajă destul de multă căldură. Choiix Air Through dispune de două ventilatoare de 60 mm ce au rolul de a disipa cât mai rapid căldura generată de notebook-uri. Alături de acestea, producătorii au inclus şi un hub USB cu 4 porturi pentru a vă conecta rapid toate cele necesare printr-o singură mişcare. Producătorii recomandă această soluţie în special posesorilor de MacBook-uri, dar din testele noastre am observat că poate fi utilizat la fel de eficient şi în cazul altor brand-uri.

Ofertant: PCCenter.ro , **Preţ:** 139 Lei



iRiver E50 MP3 Player



Perseverenţa celor de la iRiver este de invidiat. Spre deosebire de alţi producători arhicunoscuţi ce au preferat să se „culce" pe laurii succesului, cei de la iRiver continuă să lanseze modele reuşite de playere MP3. E50 este cel mai recent produs din această categorie şi, sincer să fiu, sunt plăcut impresionat de performanţele şi aspectul său. Spre deosebire de alte modele ce au devenit atât de mici ca dimensiuni încât abia le mai poţi… utiliza, E50 îşi păstrează totuşi această parte de funcţionalitate. El este „învelit" într-o material cu o textură metalică ce întregeşte armonios forma ecranului său LCD de 1,8 inchi. În ciuda celor 7 mm grosime, acest player dispune de o capacitate de stocare de doar 4 GB. Partea interesantă este că ne poate reda o sumedenie de formate de fişiere audio, însă pentru a vizualiza şi fişiere video suntem obligaţi să le convertim într-un format proprietar. Pentru a fi mereu informat, iRiver E50 dispune şi de un modul radio cu ajutorul căruia se pot recepţiona fără probleme şi posturile de radio preferate. De câteva ori mi s-a întâmplat să „prind" o informaţie, însă din diferite motive, anumite aspecte sau detalii ori le-am uitat ori le-am încurcat. Din acest motiv mi se pare foarte utilă funcţia de înregistrare a playerului. Înregistrarea fişierului audio se face în format WAV şi la nevoie poate fi convertit în orice alt format.

Ofertant: PCCenter.ro **Preţ:** 249 Lei

■ **BogdanS**

Fii mereu pe „play"



Să fie sunet? Mai bine imagine? Sau mai bine împreună. Ce ziceți?

Bate adierea de vacanță și drumețiile noastre ar putea fi mult mai vesele în compania unor colegi efervescenți. Totuși, drumurile lungi și obositoare dăunează foarte grav moralului, de aceea e bine să avem în buzunar un player micuț, drăgălaș și foarte ușurel cu care putem să ascultăm muzică, să ne urmărim clipurile sau serialele preferate sau să ne uităm la pozele trăsnite făcute în anii trecuți, cu alte cuvinte să ne petrecem timpul „mort" într-un mod mai relaxant. După cum e de așteptat, la acest capitol oferta este destul de bogată. Noi am extras câteva modele care ni s-au părut interesante și vi le recomandăm într-un număr mare de „cadre pe secundă".

■ **BogdanS**

Iriver CLIX2

1

Iriver a devenit unul dintre vestiții „zei" ai lumii digitale. Această reputație însă nu a câștigat-o peste noapte, ba dimpotrivă. iriver Clix 2 este un model foarte reușit, ergonomic și care pune pe tavă o sumedenie de facilități. Clix 2 ne-a impresionat până la lacrimi când a venit vorba de formatele fișierelor pentru care are suport. Practic, poate fi redat orice format uzual, inclusiv fișiere Flash. Despre calitatea audio... după cum era de așteptat... numai de bine.



SPECIFICAȚII:
Capacitate (GB): 4
Ecran: OLED – 2,2 inchi

Ofertant: Partenerii Iriver, **Preț:** 359 Lei

Philips SA5245

Când vine vorba de distracție „on the road", clar trebuie să fie un Philips SA5245 la mijloc. Aici vorbim de o calitatea superioară a sunetului, a căștilor incluse și, nu în ultimul rând, de splendoarea lui de ecran. Din punct de vedere tehnologic, acest model se află pe unul dintre cele mai înalte locuri, punând la dispoziția utilizatorului aproape orice ar avea nevoie în materie de entertainment la purtător.



2

SPECIFICAȚII:
Capacitate (GB): 4
Ecran: TFT – 2,8 inchi

Ofertant: Partenerii Philips, **Preț:** 449 Lei

Serioux X70

Probabil treaba e foarte serioasă când vine vorba de acest player MP4. Ce-i drept, are și un design mai serios și poate să redea fișiere în format wmv, wma, asf, mpg, mpeg, mov și avi. Spre deosebire de modelul precedent ce utilizează tehnologia Bluetooth pentru a transmite sunetul wireless, în cazul acestui model se folosește un modul FM, ceea ce înseamnă că semnalul audio poate fi recepționat cu orice dispozitiv capabil să redea un post de radio FM.



SPECIFICAȚII:
Capacitate (GB): 4
Ecran: OLED – 1,8 inchi

3

Ofertant: Partenerii Serioux. **Preț:** 147 Lei

iriver Spinn

Ofertant: Partenerii Iriver, **Preț:** 499 Lei

Uneori, denumirea unui produs reprezintă o caracteristică importanta a sa, iar în teorie se aplică binișor și în acest caz. Totuși eu aș mai fi adăugat și "slim" deoarece această caracteristică este destul de importantă. Playerul în sine este mai mult decât reușit. Are un ecran imens, cu un unghi de vizibilitate foarte bun, poate să redea chiar și fișiere .flac și .ogg.



SPECIFICAȚII:
Capacitate (GB): 4
Ecran: OLED – 3,3 inchi

4

Sandisk Sansa E 260

Tot la categoria celor 4 GB includem şi acest minunat player. La momentul lansării lui, toată lumea l-a considerat un fel de „iPod like". Are şi el un fel de rotiţă de scroll care ne ajută să navigăm mai uşor prin meniuri şi playlist-uri, un design bine conturat, fără colţuri şi muchii şi este construit din materiale ce rezistă binişor la zgârieturi, dar nu şi la urmele de amprente.



5

SPECIFICAŢII:
Capacitate (GB): 4,
Ecran: TFT – 1,8 inchi

Ofertant: Partenerii Sandisk, **Preţ:** 189 Lei

Canyon CNR-MPV4AG

Din neferícire, cei de la Canyon nu sunt foarte „acizi" în piaţă, în ciuda faptului că au în portofoliul lor unele produse destul de reuşite. De exemplu acest player: elegant, cu un display TFT generos şi foarte simplu de utilizat. Memoria internă nu trece de bariera celor 2 GB, însă există posibilitatea de a fi upgradată în permanenţă cu carduri de memorie de tip MicroSD.



SPECIFICAŢII:
Capacitate (GB): 2,
Ecran: TFT – 2,4 inchi

6

Ofertant: Distribuitorii Canyon, **Preţ:** 168 Lei

Creative Zen Mozaic

Pe aceeaşi idee cu designul său jucăuş este şi interfaţa cu utilizatorul, care seamănă incredibil de mult cu cea existentă în modelele anterioare de Zen. Cei de la Creative au pus mult suflet în acest model, lucru ce se reflect foarte uşor în multitudinea de funcţii şi opţiuni existente prin meniuri. Deoarece face parte din categoria playerelor de buget, nici căştile incluse nu sunt neapărat unele dintre cele mai performante.

7

SPECIFICAŢII:
Capacitate (GB): 4,
Ecran: TFT – 1,8 inchi

Ofertant: Partenerii Creative, **Preţ:** 169 Lei



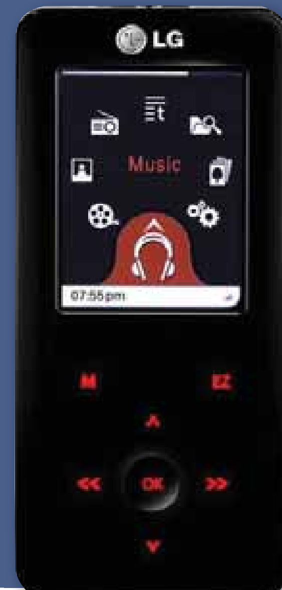
LG Touch Slim V25SEE4K

Dacă ar fi să generalizăm puţin, acest model de player MP4 ar obţine o notă frumuşică. Ceea ce nu îmi face absolut deloc cu ochiul este autonomia de doar două ore în mod video. Cam puţin aş putea spune, mai ales că la drum lung monotonia se instaurează destul de rapid. Ar fi totuşi de lăudat ideea celor de la LG de a include şi un microfon pentru a vă înregistra prietenii în momentele lor vesele.

Ofertant: Partenerii LG, **Preţ:** 239 Lei

SPECIFICAŢII:
Capacitate (GB): 4
Ecran: OLED – 1,77 inchi

8



Cowon iAUDIO 7

9

Portofoliul de modele de playere al celor de la Cowon este destul de variat, de la modele de top la cele de buget. Modelul i7 este un fel de upgrade al modelului precedent rezultat prin înlocuirea HDD-ului intern cu memorie de tip flash şi infuzia suplimentară a câtorva MHz în inimioara procesorului. În rest, aceeaşi calitate bună a audiţiei, aceeaşi interfaţă ca aspect, dar mai rapidă în mişcări.



Ofertant: Partenerii Cowon, **Preţ:** 338 Lei

SPECIFICAŢII:
Capacitate (GB): 4
Ecran: TFT – 1,3 inchi

nJoy PMP-1805

Bucurie maximă, fericire şi tone de distracţie când ai un astfel de gadget prin preajmă. O fi el mic, subţirel şi extrem de drăguţ, dar parcă senzorii din butoanele lui sunt parcă sunt prea sensibili la atingere.



Ofertant: Partenerii nJoy, **Preţ:** 156 Lei

SPECIFICAŢII:
Capacitate (GB): 2
Ecran: OLED – 1,8 inchi

10

Nvidia GeForce 3D Vision Kit

Bucură-te de a treia dimensiune







În viața de zi cu zi, fiecare dintre noi percepe obiectele în mod 3D. Putem să le estimăm înălțimea, lungimea și chiar grosimea. În lumea virtuală însă, situația stă altfel. Fiecare element ce ține de cea de-a treia dimensiune este calculat și înfățișat în fața noastră tot într-un mod 2D. Oricât ar fi monitorul nostru de șmecher și de mare, noi tot o poză 2D avem în fața ochilor. Pentru a experimenta într-adevăr lumea virtuală la adevărata sa valoare au apărut tot felul de ecrane 3D, căști, ochelari etc. Fiecare cu avantajele și dezavantajele sale. Totuși, unele dintre ele s-ar părea că merită în continuare dezvoltate, motiv pentru care cei de la Nvidia chiar au și făcut-o. Au lansat pe piață GeForce 3D Vision Kit. Să vedem ce conține acest kit.

Include o pereche de ochelari, realizați dintr-un material foarte ușor și cu un design foarte modern și un controller 3D Vision ce se conectează la unul din porturile USB ale PC-ului. Ochelarii, la prima vedere, par a fi confundați cu unii de soare. Au „lentilele" puțin mai închise la culoare, o ramă de plastic foarte ușoară și posibilitatea de a-i regla, astfel încât poziția lor pe nas să fie cât mai comodă.

Capul răutăților este controller-ul USB. Acesta are rolul de a coordona „flicker"-ul de pe lentilele ochelarilor cu imaginea afișată pe ecran astfel încât noi să o percepem ca o imagine 3D. După cum ați observat, nu am menționat niciun fir în cazul ochelarilor. Ei bine, el nici nu există. Comunicarea cu controller-ul USB se face wireless printr-o conexiune de tip infraroșu. Din acest motiv, este bine ca în timpul vizionării 3D să nu se interpună niciun obstacol între ochelari și controller. Pentru că se folosește tehnologia wireless, în interiorul ochelarilor există niște acumulatori, care evident, mai trebuie alimentați din când în când. Pentru a fi reîncărcați, se recomandă conectarea ochelarilor la un alt port USB al PC-ului. Un alt avantaj al folosirii tehnologiei wireless este faptul că aceeași imagine ce este afișată pe un monitor, LCD TV sau proiectată pe un ecran de mari dimensiuni poate fi vizualizată în mod 3D de mai multe persoane în același timp. Condiția e ca toate persoanele din acea încăpere să poarte câte o pereche de ochelari de acest tip.

Revenind la partea frumoasă a acestui kit, și anume imaginile 3D, ei bine nu trebuie să faceți mare lucru ca să vă bucurați de ele. Odată instalate aplicația și driverele sale, totul decurge obișnuit. Noile „calcule" grafice sunt preluate de placa video, care evident trebuie să fie una cu cip Nvidia, și astfel, jocurile noastre preferate vor prinde acea nuanță 3D reală pe care noi toți ne-o dorim. Efectul este impresionant, obiectele, monștrii, mașinile, armele etc. par mult mai reale și ai senzația la început că ai vrea să pui mâna pe ele, să le atingi, să le simți. Titlurile jocurilor ce se pretează pentru astfel de efecte sunt numeroase, lista acestora crește văzând cu ochii,însă condiția minimă necesară este compatibilitatea lor cu DirectX. În orice caz, această regulă este mai puțin importantă în cazul titlurilor actuale. Majoritatea jocurilor noi lansate intră în această categorie încă din start.

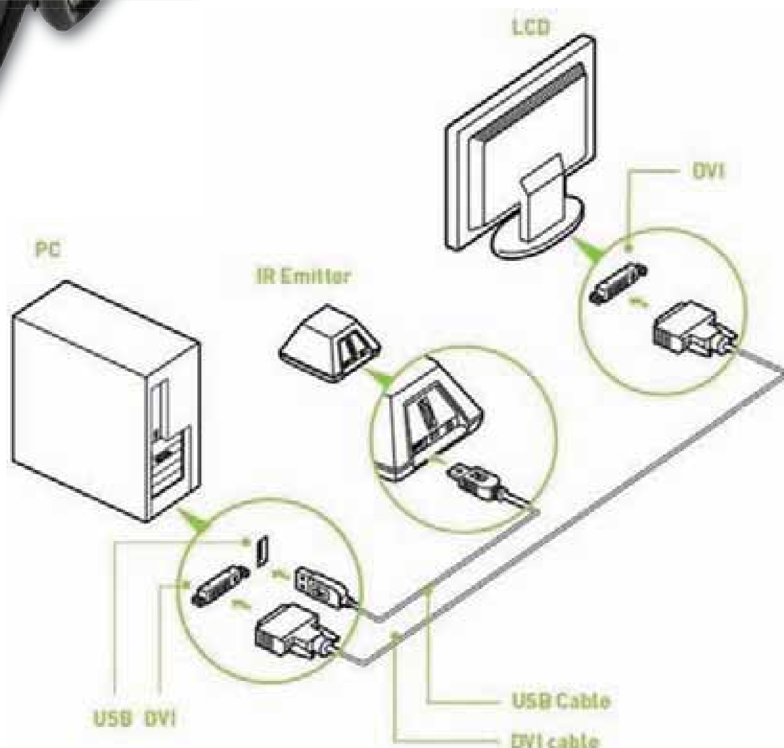
Calitatea stereoscopiei este una foarte bună, ținând cont că noi trebuie doar să ținem pe ochi o simplă pereche de ochelari.

Partea mai puțin entuziasmantă este legată însă tot de partea hardware. În acest sens trebuie îndeplinite o serie de condiții. Indiferent că e vorba de jocuri sau filme, trebuie neapărat să aveți în dotare un monitor mai deștept care să suporte un refresh de minim 100 de Hz în cazul CRT-urilor și 120 de Hz în cazul LCD-urilor. Cam aceeași condiție a celor 120 de Hz trebuie îndeplinită și în cazul proiectoarelor DLP. Configurația hardware a PC-ului se este minim Intel Core 2 Duo sau AMD Athlon X2, 2 GB de memorie RAM și o placă video din seria GeForce 8, GeForce 9 sau GeForce GTX 200. În momentul de față, driverele suportă și combinații de SLI, însă pe viitor sunt așteptate versiuni noi ce vor acoperi și plaja plăcilor grafice instalate în mod Quad SLI.

O sugestie personală ar fi utilizarea acestui kit în limite normale, recomandat fiind ca la aproximativ 1-2 ore să se ia neapărat o pauză de câteva minute. De asemenea, începătorii sunt invitați ca la început să folosească ochelarii în perioade de câteva minute, urmând ca în timp să crească intervalul până la valorile recomandate. Orice abuz ar putea avea anumite consecințe nocive asupra organismului și a vederii.

Găsesc acest echipament foarte interesant, ajută deopotrivă la distracție, dar și în educație. În afară de jocuri, există și aplicații educative cu ajutorul cărora puteți explora sau învăța lucruri noi într-o manieră mult mai atractivă.

Ofertant: Partenerii Nvidia, **Preț:** 749 Lei



Edimax NS-2502

Gigabit NAS





Serverele NAS (Network Attached Storage) sunt soluții pe cât de utile, pe atât de simplu de realizat. În urmă cu ceva timp, astfel de soluții erau dedicate în special sectorului de office sau companiilor care dețineau cantități mari de date. Între timp, și noi cei de acasă am ajuns la aceeași problemă. Pe zi ce trece, începem să lucrăm cu cantități de date din ce în ce mai mari. Diferența este că informațiile noastre au în mare parte legătură cu zona multimedia. Mulți dintre noi ținem pe HDD-urile PC-urilor sau notebook-urilor personale cantități exagerat de mari de muzică, poze și filme personale. În cele mai multe cazuri, acestea sunt pur și simplu salvate pe HDD fără a mai fi ordonate sau catalogate după anumite criterii. O soluție ceva mai simplă, mult mai sigură și mai rapidă, o reprezintă NAS-urile. Sunt echipamente stand-alone, mici ca dimensiuni, consumă mult mai puțină energie, pot fi accesate de mai mulți utilizatori în același timp și în moduri diferite. Varianta celor de la Edimax este ceva mai avansată față de alte modele. NS-2501 permite instalarea a maximum două HDD-uri ce pot fi automat închegate într-o matrice RAID de tip 0 sau 1. Diferența între moduri este semnificativă și se realizează în funcție de necesitățile fiecăruia: viteză sau siguranță sporită.

Indiferent de calea aleasă, interfața cu propria noastră rețea de calculatoare este de tip Gigabit. Asta înseamnă că se pot transfera cantități enorme de date într-un timp foarte scurt. Metoda de transfer este diversă. De exemplu, pentru cei care accesează conținut de acasă, există implementat un server Samba ce permite accesarea datelor prin rețea din orice sistem de operare ca și cum ar fi un alt PC obișnuit. În situații mai speciale, când accesul trebuie restricționat, informațiile pot fi accesate prin intermediul unui client FTP.

Marele avantaj pe care Edimax NS-2502 îl are în fața altor dispozitive de acest gen este implementarea unui client P2P (Bit Torrent). Astfel, dacă sunteți nevoiți să download-ați o cantitate mare de date, însă dispuneți de o conexiune cu o bandă mai redusă la internet, în timp NAS-ul vă va download-a liniștit, fără zgomot și, evident, cu un cost mai scăzut pe factura de curent, toate "task"-urile pe care i le-ați adăugat în listă.

O astfel de soluție se pretează la a stoca mari cantități de date multimedia. Tot în sprijinul nostru, producătorii au inclus și suport UPnP ceea ce înseamnă că putem folosi acest model de NAS pe post de Media Server și iTune Server pentru a furniza conținut pentru eventuale media center-e sau alte soluții de streaming.

Ofertant: Partenerii Edimax, **Preț:** 730 Lei

Saitek Dual Analog & Rumble Pad

New man's best friends



Oferta celor de la Saitek pentru noul sezon de competiții gameristice este una dacă nu extrem de bogată, atunci una deosebit de interesantă. Fericiții posesori de console PlayStation 2 și chiar 3 sunt luați primii în vizor, mai ales datorită faptului că cele două noi controllere sunt complet compatibile, atât cu cele două modele de consolă, cât și cu propriul nostru PC. Nu mai este nevoie să utilizăm controller-e diferite doar pentru că folosim medii diferite. Saitek PS1000 Dual Analog Pad este primul model de gamepad ce dispune de o funcție foarte utilă mai ales celor care preferă să joace shooter-e atât pe consolă, cât și pe PC. Inovația în materie o constituie și poziționarea sub controller a unui buton intitulat discret „precision aim" ce „taie" din sensitivitatea mini-stick-ului analog din dreapta, permițându-ne astfel să realizăm mișcări mult mai ample, nimerind astfel mult mai ușor țintele. Pe partea de PC, avem posibilitatea de programare completă a acestui device după gusturile noastre, cu ajutorul unei aplicații numite Saitek Smart Technology (SST). Opțiunile sale sunt foarte simple, sugestive, însă foarte puternice. După bunul nostru plac, există posibilitatea de programare și preluare de către gamepad a unor funcții ce de obicei erau realizate cu mouse-ul sau tastatura. În acest fel, putem utiliza gamepad-ul Saitek PS1000 Dual Analog Pad chiar și în jocurile sau aplicațiile ce nu suportă game controller-e.

În afară de nuanță, colegul Saitek PS2700 Rumble Pad aduce în plus un feature deosebit de interesant și unic în același timp. Spre deosebire de alte modele de gamepad-uri, acesta ne oferă marele avantaj de a-l customiza la nevoie după bunul nostru plac. Datorită modulului „Cyborg", avem posibilitatea de a ne schimba, în timp real, și chiar în timpul jocurilor modul de control al jocului. Asta înseamnă că în orice moment putem interschimba poziția D-pad-ului mini-stick-ului din stânga. Această opțiune conferă o flexibilitate mai mare și devine foarte util în situația în care același controller este utilizat de jucători diferiți. La fel ca și în cazul celuilalt model, există posibilitatea de a-l folosi atât pe console PS2 sau PS3, cât și pe PC, cu toate avantajele sale.

Din punct de vedere al ergonomiei, cele două modele Saitek obțin note foarte bune și sunt construite astfel încât chiar și după o perioadă mai lungă de joacă să nu pierdeți controlul datorită slăbirii aderenței cu palmele jucătorilor.

Ofertant: PC-Coolers.ro, **Preț:** 77 Lei (Saitek PS1000 Dual Analog Pad), **Preț:** 95.99 Lei (Saitek PS2700 Rumble Pad)

Raidsonic IcyBox IB-MP309HW-B

Mai bun, mai tare, mai HD



Despre varianta IcyBox a celor de la Raidsonic am mai scris încântat câteva rânduri nu cu foarte mult timp în urmă. La acea vreme, eram impresionat de player în sine, de calitatea imaginii pe care o poate afişa pe un display, de conectica destul de bogată şi de multe alte facilităţi. Cu ce este mai răsărit noul model IcyBox? Ei bine, cu multe. De această dată, vorbim de o variantă îmbunătăţită, cu un cip mai puternic, capabil să ne bucure ochii cu imagini şi filme codate Full HD. Asta înseamnă că, pe lângă toate celelalte formate de fişiere multimedia, adăugăm şi binecunoscuta extensie .MKV. Redarea tuturor materialelor multimedia, inclusiv a celor în format 1080p, se face fără probleme. Dacă imaginea şi sunetul nu vă sunt suficiente, atunci sunteţi liberi să ataşaţi chiar şi subtitrări. După cum am spus, conectica acestui media player este foarte bogată, iar această „9" variantă mai adaugă şi un conector HDMI pentru că tot e la modă şi e folosit pretutindeni.

Conţinutul multimedia poate fi redat de pe orice mediu. Dacă HDD-ul instalat în interior a devenit „brusc" neîncăpător, atunci puteţi recurge la variante mai „necurate", suplimentând herghelia sutelor de gigabiţi cu unii noi şi proaspeţi sub formă de carduri de memorie sau flash-uri USB.

Telecomanda este şi ea la datorie. Tot ce aveţi de făcut este să apăsaţi butonul „play".

Ofertant: PC-Coolers, **Preţ:** 919 Lei

Optoma Pico Pocket Projector

Mic, mic, dar duce



Doar unora dintre cei mai mari producători de video proiectoare ar putea să le dea prin cap să lanseze unul dintre cele mai mici proiectoare de pe piaţă. Pico proiectorul are dimensiunile unui telefon mobil şi este capabil să afişeze imagini destul de vizibile cu o diagonală de 20-30 de centimetri în condiţii de iluminare ambientală foarte redusă. Fiind vorba de un proiector de buzunar, acesta foloseşte tehnologia LED ca sursă de iluminare în timp ce imaginea este realizată în tehnologie DLP... pico ce-i drept. Mini proiectorul poate fi alimentat cu 2 acumulatori sau din surse externe, alimentare la reţea sau la un conector USB. Aşadar, dacă doreşti să-ţi faci cunoscută mai repede arta în materie de fotografie cu telefonul mobil sau alte dispozitive portabile, o astfel de soluţie este recomandabilă.





Ofertant: Scop Computers, **Preţ:** 1319 Lei

Saitek Cyborg X

Uşor, rapid şi ultra sofisticat



Ofertant: PC-Coolers.ro, Preţ: 149 Lei

După un deceniu de existenţă a seriei Cyborg, cei de la Saitek celebrează acest eveniment cu lansarea unui extraordinar produs. Este vorba de joystick-ul Cyborg X, un model cu totul deosebit. La prima vedere, pare extrem de sofisticat.

O sumedenie de butoane, care mai de care gândite să fie acţionate cu minim de efort. În afară de numărul mare de butoane, care evident că sunt perfect customizabile şi programabile, acest joystick poate fi ajustat în fel şi chip. Prima manevră este ajustarea stick-ului pe înălţime conform dimensiunii palmelor celui care se pune la manşă. La o simplă apăsare a unei clapete, se face această reglare pe înălţime a stick-ului.

Pentru a nu da impresia unui simplu „băţ" perfect drept, se trece la reglarea unghiului sub care doriţi să ţineţi în mână acest stick. Această reglare are ca efect crearea unei poziţii mai odihnitoare a încheieturii mâinii.

Deoarece poziţia corpului este influenţată şi de forma sau înălţimea scaunului (de pilot, bineînţeles), această reglare de unghi se poate face în două locuri, fracţionând practic întreg stick-ul în trei segmente, aproape independente.

La bază avem două manşe de tip throttle, complet programabile, cu ajutorul cărora se poate controla de exemplu puterea motoarelor şi a oricărui alt echipament de bord ce are nevoie în timp de ajustări periodice.

În afara celor 12 butoane fizice, complet programabile, am remarcat şi prezenţa unuia buton cu funcţie de "shif". Apăsarea acestui buton dublează practic numărul de funcţii ce pot fi efectuate.

Acest avantaj intră în funcţiune doar în momentul în care utilizaţi joystick-ul în compania aplicaţiei SST a celor de la Saitek.

Cu ajutorul acestui program, se pot configura, optimiza şi asigna diverse acţiuni fiecărui buton în parte fără prea multe bătăi de cap.

Aşadar, ce mai aştepţi? În carlingă cu tine!!!

Sony Vaio VGN-AW11Z/B

Simţi perspectiva HD?

Ofertant: Partenerii Sony, Preţ: 8099 Lei

Simţi că PC-ul tău de acasă începe să dea semne de oboseală? Pur şi simplu nu mai vrea să te asculte şi execută o comandă doar când are el bunăvoinţă? Eu bag de seamă că e rost de un upgrade. Ştiu că suntem în plină criză financiară, însă ofertele tentante ies încet la interval. Ce putea fi mai tentant decât o nebunie de Sony Vaio? Cu modelul VGN-AW11Z/B, nimic nu e mai sugestiv decât faptul că, prin acest notebook ori desktop replacement, depinde cum vreţi voi să-i spuneţi, cei de la Sony vor să rupă urgent gura târgului. Ce avem pe fişa tehnică? O sumedenie de caracteristici care te pun instantaneu pe gânduri şi te întrebi dacă e adevărat. Ei bine, dovada mea certă o reprezintă cele câteva ore de Crysis pe care le-am petrecut cu plăcere în faţa acestui notebook. Ce există sub această carcasă subţirică şi foarte arătoasă încât a făcut posibilă această aventură? Să le luăm în ordine. Un procesoraş marca Intel, cu nume de cod Centrino 2 sau, cum mai e poreclit printre cunoscuţi, Intel Core 2 Duo T9400, ce rulează la frecvenţa de 2,53 GHz. În tandem cu acesta stau cei 4 GB de memorie RAM de tip DDR2 ordonaţi frumos unul după altul în module de câte 2 GB. Totuşi, când mă uit la el, simt cum ecranul îmi „fură" ochii şi e foarte greu să îmi dau seama. Rezist totuşi tentaţiei şi dau o fugă la producător să întreb cauza. Uite aşa aflu că minunatul său ecran de 18,4 ţoli în toată splendoarea lui afişează o rezoluţie nativă de 1920 x 1080. Totuşi, ecrane full HD am mai văzut la viaţa mea, ceva e nou. Şi iarăşi dă-i şi dă-i cu săpăliga până găsesc răspunsul. Spre deosebire de un display obişnuit, acesta este iluminat nu de o lampă, ci de două. Şi uite aşa m-am dumirit de unde se obţin un contrast şi o coloristică de dai pe spate. V-am zis că am bâzâit pe el nişte jocuri „păpăcioase", fără probleme. De ce? Ei bine, Nvidia e de gardă şi a pus la treabă chipset-ul 9600M GT. Deocamdată se lăfăie, când ştie că în ajutorul lui vin 512 MB de memorie video dedicată. În timp aceasta mai poate fi completată până la un maxim de 1770 MB, însă mai e cale lungă până acolo.

Dacă ţineţi cu tot dinadinsul, vă avertizez că Sony Vaio VGN-AW11Z/B stă de bună voie, încă din primul moment, la mâna lui Windows Vista ediţia Home Premium. Cu toţii îi ştim metehnele cu bune şi cu rele, dar ajutat de un hardware autentic parcă altfel i se mişcă rotiţele. De exemplu timpii de încărcare şi acces la aplicaţii sunt ceva mai buni în comparaţie cu un laptop obişnuit. O parte din "vină" îi revine şi sistemului RAID inclus ce ţine foarte strâns hăţurile a două HDD-uri SATA a câte 320 de GB.

La atât de mult spaţiu de stocare ar fi fost păcat să nu lucrăm şi cu materiale multimedia. La urma urmei, avem display full HD, unitate optică Blu-ray, iar colac peste pupăză mai ştie să şi scrie discuri Blu-ray.

Trăgând linie, punctată deocamdată pentru că mai sunt o grămadă de povestit, avem de-a face cu un sistem foarte bine pus la punct, cu toate cele necesare şi cu un logo mare Vaio pus pe "capac". O grămadă de puncte bonus!!!

■ **BogdanS**

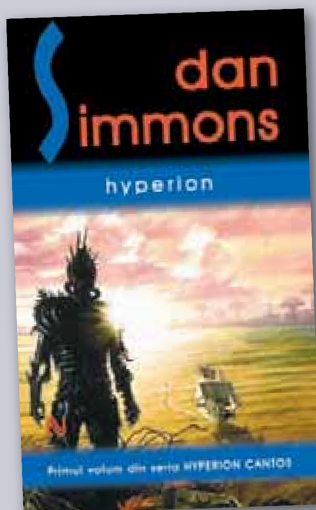


Titlu: Hyperion

Autor: Dan Simmons

Colecţie: Nautilus

Traducător: Mihai Dan Pavelescu



Dan Simmons s-a născut în 1948 în statul american Illinois şi a crescut în Vestul Mijlociu. În 1970 a absolvit Colegiul Wabash şi a fost recompensat cu Premiul Phi Beta Kappa pentru excelenţă în ficţiune, jurnalism şi artă. A urmat Washington University din St. Louis, după care a lucrat optsprezece ani în învăţământul primar. Prima povestire i-a fost publicată în 1982, iar primul roman în 1985. Din 1987 este scriitor liber profesionist. Dan Simmons a devenit faimos în 1989, când a câştigat premiile Hugo, Locus, Ignotus şi Seiun cu romanul Hyperion, a cărui structură este inspirată din Decameronul şi Povestiri din Canterbury. Simmons a abordat de-a lungul carierei sale literare diverse genuri, combinându-le uneori în cadrul aceluiaşi volum: science-fiction, horror, fantasy şi roman poliţist. Dintre lucrările sale amintim: Song of Kali (Premiul World Fantasy, 1986), Carrion Confort (premiile Bram Stoker, Locus şi British Fantasy în 1990), Entropy's Bed at Midnight (Premiul Locus, 1991), The Fall of Hyperion (premiile Locus şi SF Chronicle în 1991, British SF, 1992 şi Seiun, Japonia, 1996 – în pregătire la Editura Nemira), Prayers to Broken Stones (Premiul Bram Stoker, 1992), Summer of Night (Premiul Locus, 1992), Children of the Night (Premiul Locus, 1993), „This Year's Class Picture" (premiile World Fantasy, Bram Stoker şi Sturgeon în 1993, Seiun, Japonia, 1999), „Death in Bangkok" (premiile Bram Stoker şi Locus, 1994), Fires of Eden (Premiul Locus, 1995), „The Great Lover" (Premiul Imaginaire, Franţa, 1996), The Rise of Endymion (premiile Locus şi SF Chronicle în 1998), „Orphans of the Helix" (Premiul Locus, 2000), A Winter Haunting (Premiul International Horror Guild, 2003), Ilion (Premiul Locus, 2004 – Editura Nemira, 2008).

Premiile Hugo, Locus, Ignotus şi Seiun

Pe planeta Hyperion, în afara jurisdicţiei Hegemoniei Omului, aşteaptă Shrike. Unii îl venerează. Alţii sunt înspăimântaţi numai la gându-i. Iar alţii au jurat să-l ucidă. Războiul este pe cale de a cotropi întreaga galaxie, când 7 pelerini pornesc într-o ultimă călătorie spre Hyperion, căutând răspunsuri la enigmele nerezolvate din vieţile lor. O ultimă speranţă… şi un secret teribil. Soarta omenirii ar putea fi în mâinile lor.

„Fără îndoială unul dintre cele mai bune şi mai îndrăgite romane SF din ultimul sfert de secol."

Orson Scott Card

„Marea realizare a lui Simmons este că nu-şi copleşeşte niciodată cititorii cu un torent de informaţii şi intrigi. El rezumă aproape toate curentele din science-fiction: printre personaje se numără Fedmahn Kassad, un erou de război a cărui poveste îi va atrage pe fanii SF-ului militar, sau Brawne Lamia, un detectiv particular a cărei istorie pătrunde în teritoriul cyberpunk. Fiecare personaj are o poveste ce iluminează alt aspect al vieţii: paternitate, dragoste, moarte, credinţă, artă, loialitate."

Fantasy & Science Fiction Magazine

„O capodoperă a imaginaţiei. Simmons este în mod evident un autor cerebral, care nu se mulţumeşte să «reîncălzească» ideile altora, iar creaţia sa este unică şi detaliată. Romanul examinează idei legate de religie, timp, călătorii spaţiale, putere politică şi chiar relaţiile parentale."

Publishers Weekly

„O capodoperă a science-fictionului, poate unul dintre cele mai de seamă romane care examinează viitorul omenirii şi locul nostru în univers. În acelaşi timp, o carte extrem de personală."

Interzone

LA JOACĂ CU FABRICA DEMENTĂ DE LA RADIO 21

ORLANDO

Cine sunteti? - o scurta prezentare a activitatii voastre

Cine sunt??? Hmmmm.O intrebare de-a dreptul filosofica. In afara de nume, chiar nu stiu cine sunt.Orlando,...component al «Fabricii Demente».

Va jucati jocuri pe calculator?

Timpul nu prea imi permite sa fiu un gamer adevarat, dar atunci cand pot, ma joc FIFA 09. Aproape in fiecare an astept sa vad cu ce imbunatatiri vin cei de la EA Sports in privinta acestui simulator de fotbal.

Ce anume va jucati?

Acum doar FIFA 09.Am fost fan inrait al seriei GTA. Am auzit numai cuvinte de lauda si despre ultima serie a jocului. Mi-a placut mult si Max Payne, atat prima parte cat si cea de a doua. Iar despre MAFIA ...am ramas surprins la acea vreme.

Cat timp pe zi/saptamana alocati jocurilor?

Cam 2-3 ore pe saptamana.

Cand va jucati? Mai mult in week-end.....dimineata mai ales.

De ce? Pentru ca atunci am timp.

Ce parere aveti despre trendurile actuale din industria de jocuri? Exista trenuri in industria de jocuri??!!!!Woaaaawwwwww!!!!!!Mistooooo!!!!!

ESCU

Cine sunteti? - o scurta prezentare a activitatii voastre

Sunt Escu si in fiecare dimineata ma trezesc ca sa ma enervez la Fabrica Dementa. Ma enervez uneori atat de mult, incat imi dau lacrimile (de ras), ma doare burta (de hohotit) si simt ca-mi explodeaza capul (din cauza lui Orlando si Popescu)...Ce mai, dementa zilnica si urmari pe termen lung...

Va jucati jocuri pe calculator? Tocmai aici voiam sa ajung. Da, ma joc, cel mai mult din dorinta de a evada din lumea nebuna in care trebuie sa traim si, in cazul Fabricii Demente, sa mai si fim dementi. E ca o supapa, o vacanta pe care o pot avea cand am 10 minute - nu trebuie rezervari, bilete, bani de benzina; doar un dublu click pe exe-ul de pe desktop si gata : PARADISE !

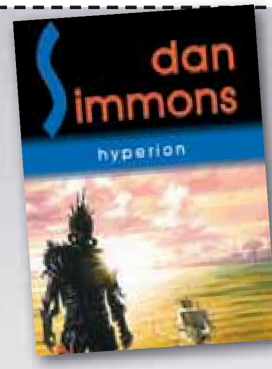
Ce anume va jucati? Acum joc Bioshock, vreau sa pun mana pe

CONCURS LEVEL ŞI NEMIRA

Câştigă unul dintre cele cinci volume Hyperion de Dan Simmons răspunzând la întrebarea:

În ce an a devenit faimos Dan Simmons?

- 1985 ☐
- 1989 ☐
- 2009 ☐



Nume, prenume ____
Cod numeric personal ____
Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate ____
Cod Poştal ____ Judeţ ____
Telefon ____ e-mail ____

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 iunie 2009. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna iulie 2009 a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

interviu



Stalker (1 si 2) si recunosc jenat ca inca n-am jucat Prince Of Persia 4...nici GTA4 ! Din lipsa de timp, insa scuzele sunt usor de gasit, stiu. Pe vremuri, cand eram flacau, stateam ore in sir cu ochii larg deschisi in fata unor minuni precum Syberia, Myst, Grim Fandango, Mafia, The Road to ElDorado, NFS (alea vechi). Mi se pareau...artistice. Acum jocurile au mai mult rol de"ciocan-pe-parbrizul-boului-care-mi-a-blocat-locul-de-parcare"; defulare adica.

Cat timp pe zi/saptamana alocati jocurilor?
Nu cat as vrea sau ar trebui. Uneori trece si cate O LUNA (!!!) fara sa pun manutzele pe controller, dar prin weekenduri mai scap la distractie. Ar fi pacat sa nu ma joc, mai ales de cand am investit intr-o frumusete de i7, cu Barracude in RAID, Mushkin-uri cu latenta 7 si un Radeon cu feeling de reactor (cand merge cooleru in full); ...am zis ceva si de placa de baza cu butoane de overclocking direct pe ea ?! (biiig smile :))
...nu mai rezistam, trebuia sa ma laud !!!

Cand va jucati? Cand imi face cate-un joc cu ochiu'.

De ce? De cele mai multe ori caut imagini care sa ma inspire, grafica conteaza foarte mult pentru mine si atmosfera e la fel de importanta; vreau ca jocul sa-mi spuna o poveste, sa ma captiveze si sa am senzatia de carte pe care o citesc in timp ce ma joc. Pentru ca aleg atent ceea ce instalez pe calculator, de obicei jocurile ma vrajesc repede. Si (nu e vrajeala de 2 bani) cumpar lunar LEVEL. Nu iau in considerare decat titlurile peste 8 (rar un 7 virgula ceva, dar raaaar).
...unori le povestesc amicilor ce tare e cutare nivel si la ce dementa s-au mai gandit producatorii in cutare titlu; ma distrez copios cand fac asta si completez ca asa ar trebui sa sune discutiile intr-un Carturesti de gaming ;)

Ce parere aveti despre trendurile actuale din industria de jocuri? Cat despre trendurile din industrie, simt o ascensiune puternica a conceptelor fresh, a ideilor foarte bune, a povestilor interesante vs action-urilor seci. Probabil marii producatori au deschis ochii si-au vazut ca exista in jurul o puzderie de titluri indie, care nu numai ca stralucesc, dar o fac pe bani foarte putini si chiar free. Si ce mai stralucesc !!! Daca e sa dau un exemplu de trend pe care as vrea sa-l pastreze industria asta, as spune "World of GOO" :)))) V-am pupat pe watercooler !!!

POPESCU

Cine sunteti? – o scurta prezentare a activitatii voastre
Sunt Popescu, de 6 ani la Radio 21, de 6 luni ma trezesc cu noaptea in cap ca sa dau nas in nas in fiecare dimineata cu dementii de la Fabrica, Orlando si Escu.

Va jucati jocuri pe calculator?
Ma joc si eu ca tot omul. Sunt specialist in Fifa inca de la FIFA 99 si am zeci de campionate mondiale si europene castigate. Mi-am incercat norocul si la Counter sau Medal Of Honour.

Ce anume va jucati?
Prestez impuscaturi, curse de masini si imi plac jocurile de strategie. Construiesc orase, sate, fac comert, sunt un mogul virtual.

Cat timp pe zi/saptamana alocati jocurilor? Nu e o chestie constanta. Daca mi se pune pata pe un joc, stau ore intregi in fata calculatorului pentru a termina o misiune sau un nivel.

Cand va jucati? Ma joc in zile de duminica, de sarbatori legale si cand cere organismul :)

De ce? Ma relaxeaza si e un mod foarte placut de a taia frunze la caini, in plus te simti stapanul lumii cand ii invingi pe toti dusmanii din calculator

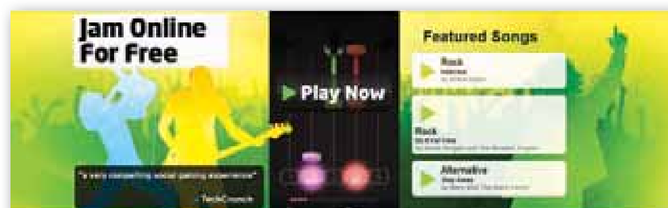
Ce parere aveti despre trendurile actuale din industria de jocuri? Aici m-ai prins, nu am constat care-i trend-ul si care-i fita in materie de jocuri. Sunt un simplu jucator, care se bucura chiar si de o banala Zuma sau un batran Solitaire.

Ne puteți asculta în fiecare dimineață de la 6:30 la 10 și vizita pe noul www.radio21.ro

www.

www.jamlegend.com

Nu știu cum să fac să scap de mania jocurilor gen Guitar Hero. Îl am pe calculator, îl am pe Xbox, îl am până și pe telefon! Iar ca un făcut, toată lumea îmi trimite numai astfel de jocuri. Variațiuni pe aceeași temă. Acum am primit un link ce îmi permite să cânt alte zeci de cântece pe o chitară virtuală folosind tastatura. Dar asta nu e tot. Dacă îți faci un cont pe Jam Legend (absolut gratuit) vei putea să te bați în punctaj cu toți prietenii pe care îi convinge să se bage în joc, sau cu ceilalți înregistrați pe site. O să fie o nebunie. Neajunsurile acestui joc se văd în momentul în care începi să frunzărești melodiile și îți dai seama că nu sunt cele la care te-ai aștepta. Nimeni cunoscut, dar probabil că jocul ține seama de copyrights și de toate cele necesare unui comerț capitalist în totală legalitate. Așa că să nu vă așteptați să cântați ceva Metallica, sau Timpuri Noi, căci nici o șansă. Este numai muzică de American Pie 5, dar gameplay-ul este drăguț foc.



villageofjoy.com/chernobyl-today-a-creepy-story-told-in-pictures/



Cernobyl. Arată la fel ca în Stalker. Creepy. Nu a vrea să fi prea aproape de el. Village of Joy este un site care îți arată cât de frumos este acum acolo. Verde. Colorat. Radioactiv. Ce poți să vrei mai mult de la un loc? Primitor. Valoarea proprietăților este mică. O grămadă de case din care poți alege să te muți la un preț aproape de zero. Aproape de zero pentru moment. Prețul va fi foarte mare peste ceva timp. Se va măsura în dinți care cad, capete care chelesc și copii cu trei ochi și cu un nas crescut în piept. O adevărată grădină a paradisului. Într-o zi cu soare nu vei pleca de acasă cu o pereche de ochelari de soare, dar cu un aparat Geiger. De fapt acest aparat va fi cel mai bun prieten al tău. Îți va spune când poți trece în siguranță pe partea cealaltă a străzii, sau când poți să bei apă dintr-o baltă. Atractiv, nu?

drawapig.desktopcreatures.com/



Se pare că modul în care desenezi un porc spune foarte multe despre personalitatea ta. Și pentru că nimic nu este adevărat, decât dacă cineva o spune pe internet, iată că acest lucru este indubitabil.
Acum încearcă să identifici fiecare literă din link-ul de mai sus, caută un mod de a o tasta cu propriile copite într-un browser și încearcă să îți faci autoportretul. După ce vei reuși să îți recreezi silueta pe ecran, apasă pe submit și vei vedea ce are de spus despre tine psihologul internetului. E un om foarte deștept și rațional. Mie mi-a spus că sunt un om de succes, deștept, arătos, cu picioarele bine înfipte în pământ, mândru, un pic egoist, pacifist, niciodată morocănos, un excelent dansator, cu succes la sexul opus, un minunat cântăreț și destinat a face numai lucruri mărețe.



Dude, cover yourself! **Imagine trimisă de BQ**



Noroc cu pixelul ăla
Imagine trimisă de mtteodor1



Un dream team adevărat
Imagine trimisă de Paun Traian



Ce-ai făcut nefericitule, iar te-a dat nevastă-ta afară? **Imagine trimisă de Potârniche Alexandru**



Ți-am zis că se aprind, dar tu nu, burnout, burnout **Imagine trimisă de karbon shadow**



Ăsta e viitorul echipei naționale **Imagine trimisă de just vick**



The number of the beast! **Imagine trimisă de MP4**

Câştigătorul din acest număr este BQ

Trimiteți imagini pentru patch la adresa patch@level.ro.

economiseşti până la **34%** faţă de preţul de copertă şi în PLUS PRIMEŞTI oricare DOUĂ REVISTE la fiecare abonament pe un an

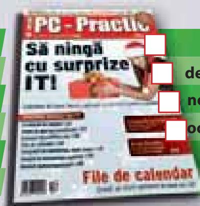
ABONEAZĂ-TE PE UN AN la revista LEVEL şi

CUMPĂRĂ ACUM şi ONLINE www.chip.ro/abo

Alegeţi cele două reviste BONUS dintre cele de mai jos:



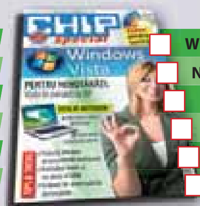
- ianuarie 2009
- decembrie 2008
- noiembrie 2008
- octombrie 2008



- ianuarie 2009
- decembrie 2008
- noiembrie 2008
- octombrie 2008



- ianuarie 2009
- decembrie 2008
- noiembrie 2008
- octombrie 2008



- Windows Vista
- Navigare GPS
- WLAN
- Word 2007
- SECURITATE
- WEBSITE



- ianuarie 2009
- decembrie 2008
- noiembrie 2008
- octombrie 2008

Completaţi online la adresa http://www.chip.ro/abo talonul de abonament sau trimiteţi această pagină completată cu abonamentele alese şi cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plăţii (copie chitanţă, ordin de plată sau mandat poştal) pe e-mail la adresa de e-mail abonamente@3dmc.ro, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poştă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Braşov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactaţi prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-418728.

05/2009

REVISTA	PERIOADA	Doresc ca abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preţ unitar abonament	TOTAL (nr abonamente x preţ unitar abonament)
CHIP CD	6 LUNI			40.00 lei	
CHIP CD	12 LUNI			72.00 lei	
CHIP DVD	6 LUNI			60.00 lei	
CHIP DVD	12 LUNI			112.50 lei	
LEVEL DVD	6 LUNI			69.00 lei	
LEVEL DVD	12 LUNI			119.00 lei	
PC PRACTIC	6 LUNI			40.00 lei	
PC PRACTIC	12 LUNI			75.00 lei	
FOTO-VIDEO	6 APARIŢII			45.00 lei	
FOTO-VIDEO	10 APARIŢII			79.00 lei	
TOTAL GENERAL DE PLATĂ					

Denumirea firmei / C.U.I.

Nume, prenume

Vârstă Ocupaţie

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate

Cod Poştal Judeţ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poştal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul Semnătura

Plata se poate efectua prin:

- plată online prin Card de Credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghişeu BRD în contul 3 D Media Communications nr, RO78 BRDE 080S V056 0497 0800 deschis la BRD Braşov
- ordin de plată în contul 3 D Media Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la RBS Bank Braşov.
- pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Braşov.
- mandat poştal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Braşov

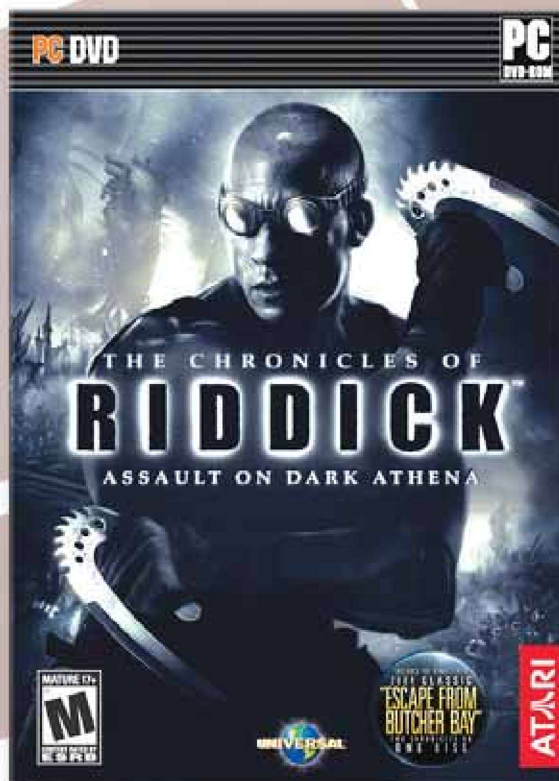
Mai puteţi comanda:

- CHIP Special - Windows Vista 9,98 lei
- CHIP Special - Navigare GPS 9,98 lei
- CHIP Special - WLAN 9,98 lei
- CHIP Special - Word 2007 9,98 lei
- CHIP Special - Securitate 9,98 lei
- CHIP Special - Website 9,98 lei



Oferta completă de reviste o puteţi găsi pe pagina de internet: http://www.chip.ro/abo
Comandarea acestor reviste nu este condiţionată de achiziţionarea unui abonament.

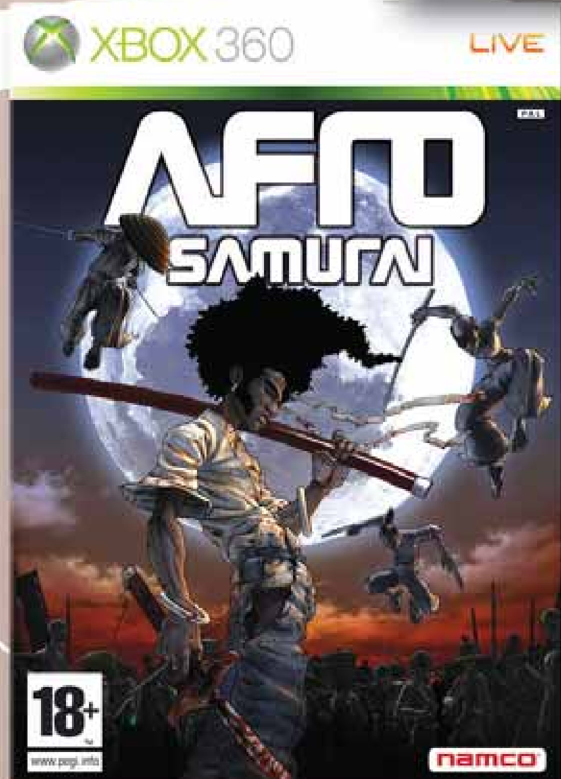
Pentru operativitate vă rugăm să completaţi online talonul de abonament la adresa www.chip.ro/abo sau să trimiteţi talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro



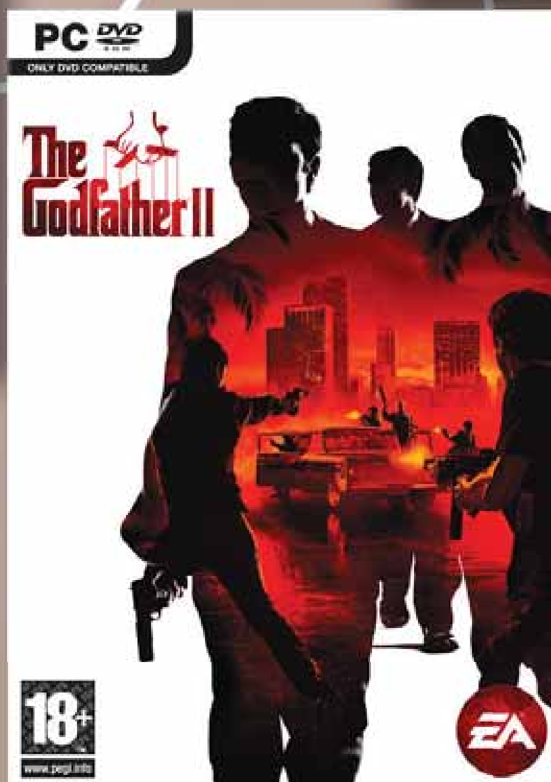
Riddick, singurul om care-a scăpat din mâinile lui Chuck Norris



X marks the man!



Samuraiul de savană te invită la dans



Aveți curaj să-i refuzați oferta?